PLAY TIME HELP

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 6/94

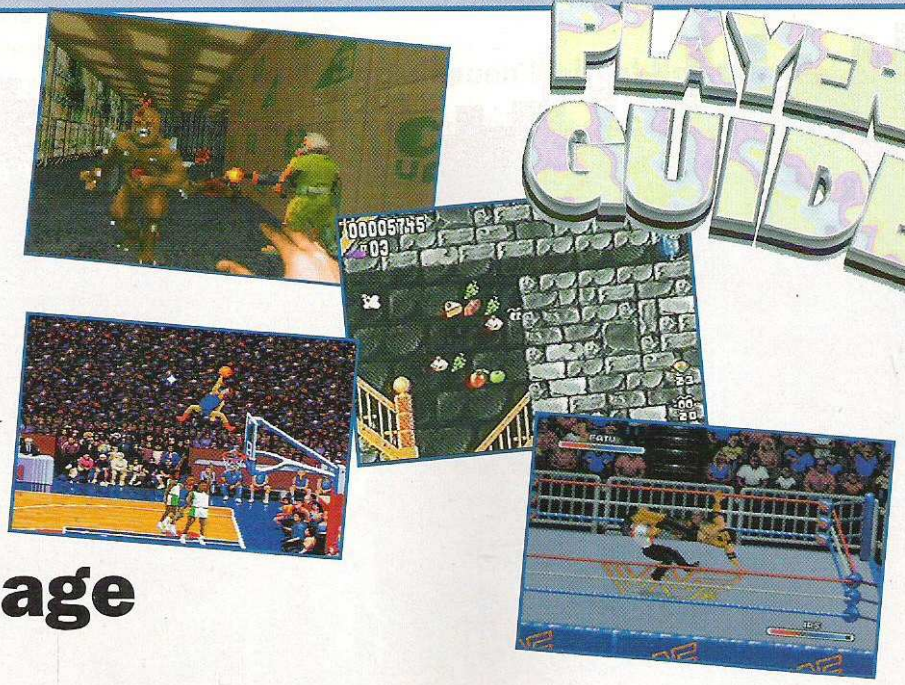
PLAYERS GUIDE

Doom
Teil 1, Seite 65-74

Globdule
Teil 3, Seite 75-87

NBA Jam
Teil 1, Seite 88-89

WWF Rage in a Cage
Teil 1, Seite 90-92



CODES + FREEZERS

Seite 94-93

Aladdin	Double Dragon	Jurrasic Park	Predator 2
Armalite	Elf	Kick Off 2	Street Combat
Burning Force	Fatal Fury	Magic Pockets	Super Empire
Chase HQ	Final Blow	Mortal Kombat	Super Hang On
Corporation	Golden Axe	Nark	TFX
Devilish	Hydra	Outrun	WWF Wrestlemania

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAYTIME Magazin-Tips bestellen:
__St. HELP-Sammelordner „PLAYTIME Magazin" je 10,- DM ____

Gesamt DM ____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck
❒ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem PLAYTIME Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

DOOM

Doom, das bisher beste shoot-em-up Spiel kommt von ID Software. Achtung: Dieses Spiel ist nichts für schwache Gemüter!

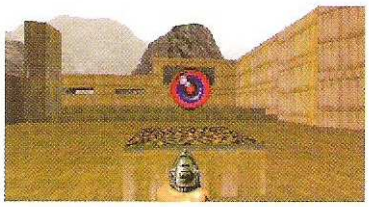
Einführung zum Spiel

In diesem 3D-Gängespiel führt dich deine Reise durch die Levels der drei verschiedenen Episoden, ständig im Kampf um Leben und Tod. Du mußt immer wieder neue Rätsel lösen, um die Ausgänge ausfindig zu machen. Du hast dich gegen Monster und Zombies aller Größen zu wehren. Gebrauche alle Waffen, die du finden kannst, und schieße schlichtweg auf alles, was sich bewegt. Sammle Munition, Erste-Hilfe-Kästen und Waffen, wann immer es möglich ist. Manche Türen kannst du nur mit dem jeweiligen Schlüssel öffnen. Halte auch nach den Geheimtüren Ausschau.

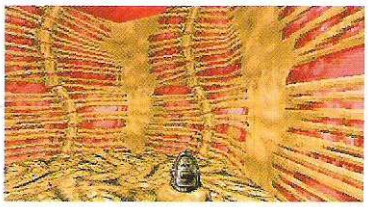
Zeichenerklärung...:

S	Start
X	Ausgang
A	Rüstung
MA	Mega Rüstung
S	Super-Power-Up
PP	Druckplatte
AS	Schalter aktivieren
K	Gelber Schlüssel
K	Roter Schlüssel
K	Blauer Schlüssel
SG	Schrotflinte
CS	Kettensäge
CG	Maschinengewehr
RL	Raketenwerfer
PR	Plasmagewehr
BFG	BFG 9000
●	Rote Tür
●	Gelbe Tür
●	Blaue Tür
*	Geheimtür

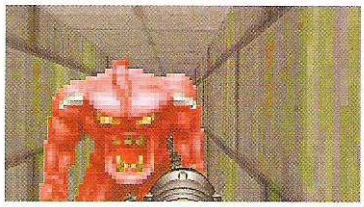
Du wirst von wilden Monstern angegriffen, die du allerdings schon aus der Entfernung abschießen solltest! Haue lieber ab, falls es dir einmal zuviel ist.



Dies ist ein Power-Up, das dich unbesiegbar macht. Es wimmelt in diesem Spiel nur so von Power-Ups. Halte immer nach ihnen Ausschau, da sie sehr nützlich sind.



Nehme dir auf deiner Reise ständig die Karte zu Hilfe, damit du dich besser orientieren kannst. Untersuche auch alle verdächtigen Wände nach Geheimtüren.



Gehe vorsichtig mit deiner Munition um! Es könnte sonst sein, daß du genau dann keine mehr hast, wenn du sie am meisten brauchst. Spare dir die starken Waffen für die starken Kerle!

Cheat Codes ...

IDKFA	Alle Waffen
IDDQD	Unbesiegbarkeit
IDBEHOLD	und dann R für Schutzanzug I für Unsichtbarkeit V für Unverletzbarkeit A für die Computerkarte L für Erhellungsbrillen
IDDT	Gebe dies einmal ein für die Computerkarte, und zweimal, um Monster und Objekte zu zeigen
IDSPISPOPD	Durch Wände gehen
IDCHOPPERS	Kettensäge
IDCLEV??	1.?=Episode wählen, 2.?=Level wählen

DOOM

Kneedeep in the Dead

The Hangar...

Level 1. Nehme dir gleich am Anfang diese Rüstung, damit du besser gegen Angriffe geschützt bist.

Stehe auf der Druckplatte, um Zugang zu diesem Gebiet zu erhalten. Hier kannst du dir die Schrotflinte holen.

Hier ist eine Geheimtür verborgen. Stehe davor und drücke die Leertaste, um sie zu öffnen. Gehe die Passage entlang und hole dir die Megawaffe!

The Nuclear Plant...

Indem du diesen Schalter aktivierst, öffnest du eine Geheimtür. So kommst du in die untere Hälfte des Levels.

Level 2. Aktiviere den Schalter in der Geheimkammer, die sich in der Mitte der Karte befindet, um diese Tür zu öffnen. So kommst du zu einem Ladegerät.

Schieße diese Wand entlang, um einen Geheimgang zu öffnen. Aktiviere den Schalter, damit du die Kettensäge bekommst.

Toxic Refinery...

Level 3. In diesem Level befinden sich zwei Ausgänge. Dieser hier ist allerdings der einzige, der dich zum militärischen Stützpunkt in Level 9 bringt.

Durch Aktivieren dieses Schalters, öffnet sich die Geheimtür. Hier findest Du dann auch den gelben Schlüssel. Durch Drücken der Schalter werden allerdings auch manchmal Monster freigelassen. Mache dich darauf gefaßt!

Um diese Brücke herunterzulassen, mußt du den Schalter, der sich links oben in der Karte befindet, aktivieren. Das bringt dich ein ganz schönes Stück weiter.

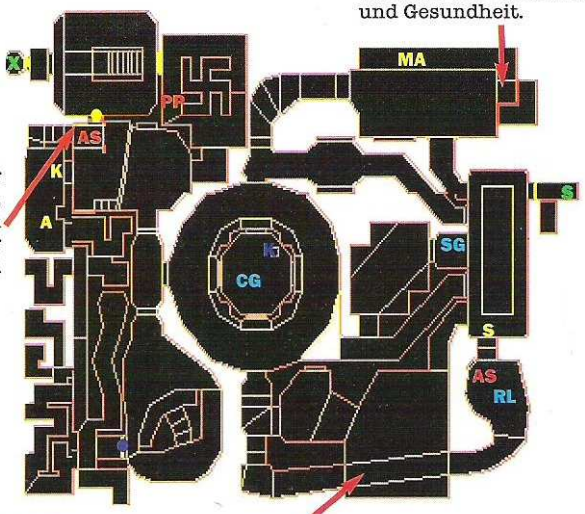
DOOM

Kneedeep in the Dead

Du mußt eines der drei Monster verzaubern. Du brauchst drei Schüsse mit der Schrotflinte, um es zu töten.

Command Control...

Benutze diesen Lift, und du erhältst eine Megarüstung und Gesundheit.

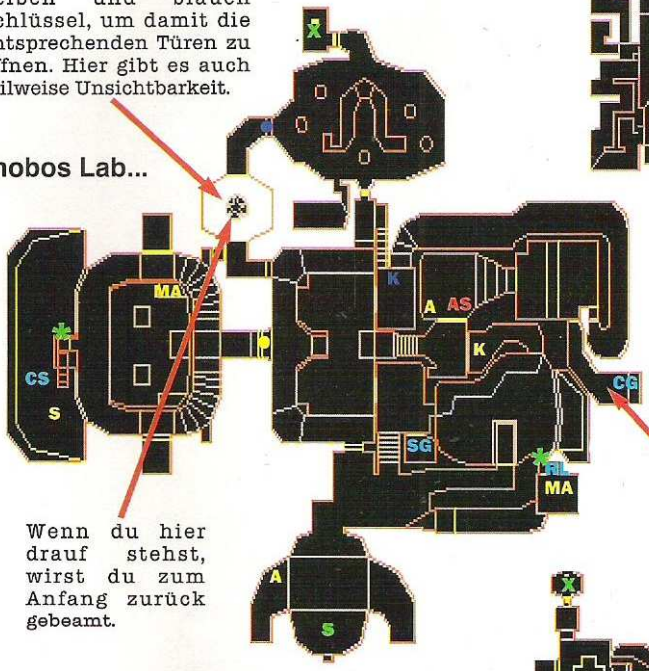


Level 4. Öffne diese Tür gleich am Anfang des Levels, um zusätzliche Munition zu erhalten. Dieser Schalter muß aktiviert werden, um den Ausgang zu erreichen.

Springe in den vergifteten Fluß, damit du an den Schalter kommst. Dieser bringt den Lift in Gang, durch den du zu einem Power-Up kommst.

Phobos Lab...

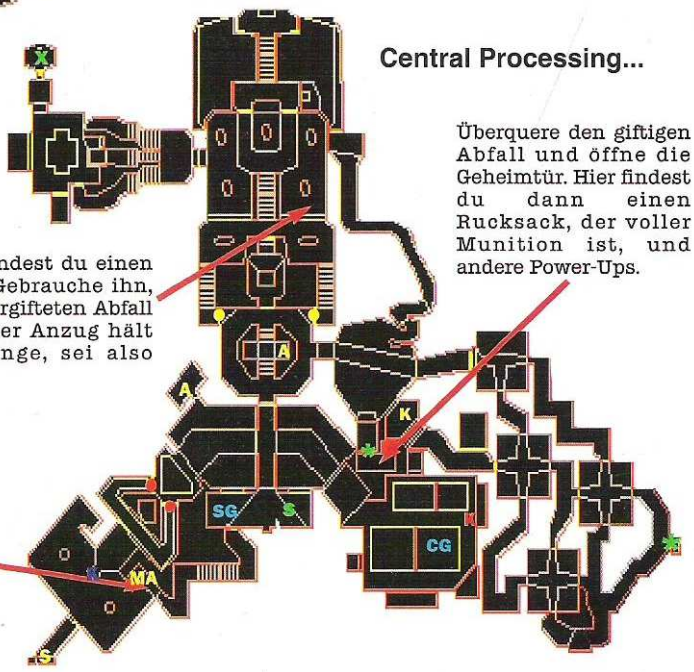
Level 5. Nehme dir den gelben und blauen Schlüssel, um damit die entsprechenden Türen zu öffnen. Hier gibt es auch teilweise Unsichtbarkeit.



Hier findest du eine Computerkarte. Dadurch kannst du versteckte oder geheime Gebiete ausfindig machen.

Wenn du hier drauf stehst, wirst du zum Anfang zurück gebeamt.

Central Processing...



Überquere den giftigen Abfall und öffne die Geheimtür. Hier findest du dann einen Rucksack, der voller Munition ist, und andere Power-Ups.

Level 6. Hier findest du einen Schutzanzug. Gebrauche ihn, um über den vergifteten Abfall zu kommen. Der Anzug hält nicht sehr lange, sei also schnell.

Um einigermaßen ungeschoren davonzukommen, solltest du so schnell wie möglich über die Abfälle rennen.

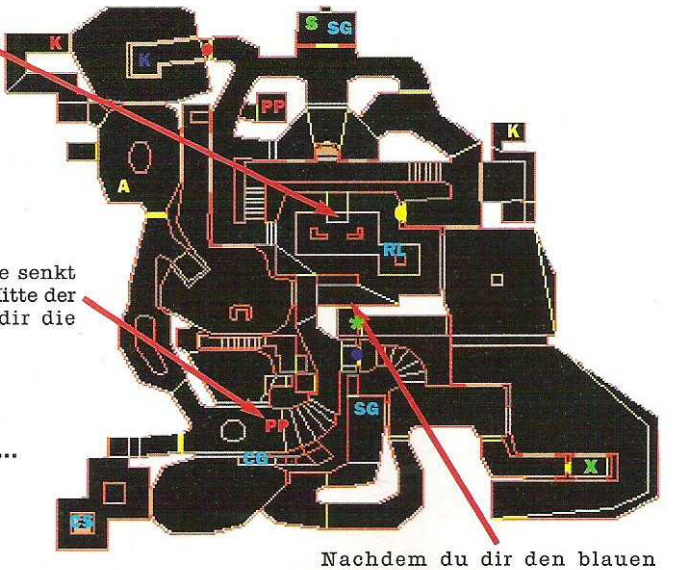
Springe nach unten und renne dann durch den giftigen Abfall, sobald du dir den blauen Schlüssel angeeignet hast. So kommst du an das Super-Power-Up. Renne dann hierher zurück, um dir die restlichen Power-Ups zu holen.

DOOM

Kneedeep in the Dead

Computer Station...

Level 7. In diesem Level hast du drei verschieden farbige Schlüssel einzusammeln. Benutze diesen Lift, um an den Raketenwerfer der nächsten Plattform zu kommen.



Diese Druckplatte senkt die Säule in der Mitte der Kammer. Hole dir die Schrotflinte.

Nachdem du dir den blauen Schlüssel geschnappt hast, wird sich diese Tür öffnen. Durch das Öffnen der Geheimtür kannst du Dir ein Power-Up holen, das dich teilweise unsichtbar macht.

Phobos Anomaly...

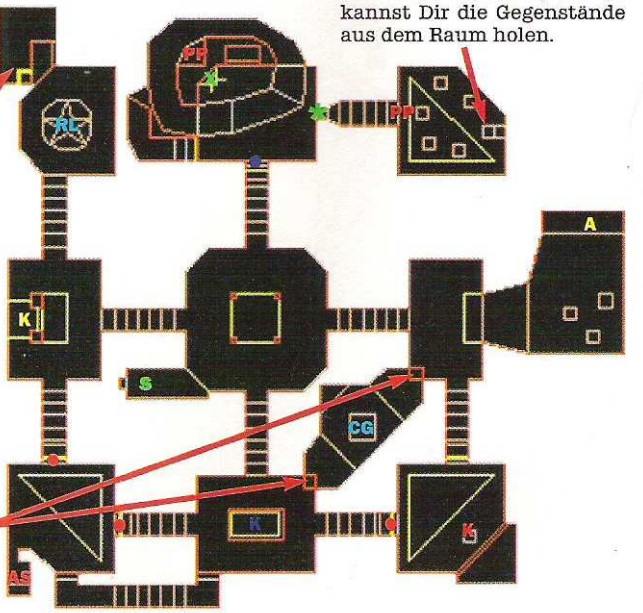
Level 8. Sobald du hier angekommen bist, solltest du für die Stufen den Schalter aktivieren. Von hie raus wirst du in einen kleinen dunklen Raum mit vielen Monstern transportiert. Töte sie, damit du den Level verlassen kannst.

Hier ist eine Computerkarte, die dir Gesundheit und Munition verschaffen kann.

Hinter der Geheimtür befindet sich ein Super-Power-Up, und hier ist ein Power-Up, das dich teilweise unsichtbar macht.

Military Base...

Level 9. Indem du auf dieser Druckplatte stehst, senkt sich diese Kolumne, und du kannst Dir die Gegenstände aus dem Raum holen.



In diesem Raum sind Monster eingesperrt. Sie werden allerdings befreit, wenn du dir den Raketenwerfer vom Stern in der Raummitte nimmst.

Das Netzwerk des Spieles ermöglicht es, mit mehreren Spielern zu spielen. Du kannst entweder mit, oder gegen Kameraden kämpfen!

Wenn du auf diesen Ecken stehst, kommst du zum nächsten Level und du kannst dir das Maschinengewehr holen.

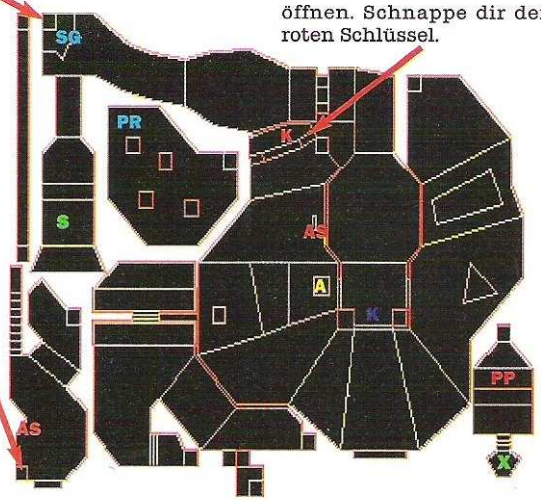
DOOM

The Shores of Hell

Das Plasmagewehr ist eine unglaubliche Waffe. Man kann damit einfach alles abschießen.

Level 1. In diesem Level mußt du Transportmittel benutzen, um in andere Gebiete zu kommen. Dieses hier bringt dich nach oben rechts des Levels.

Deimos Anomaly...

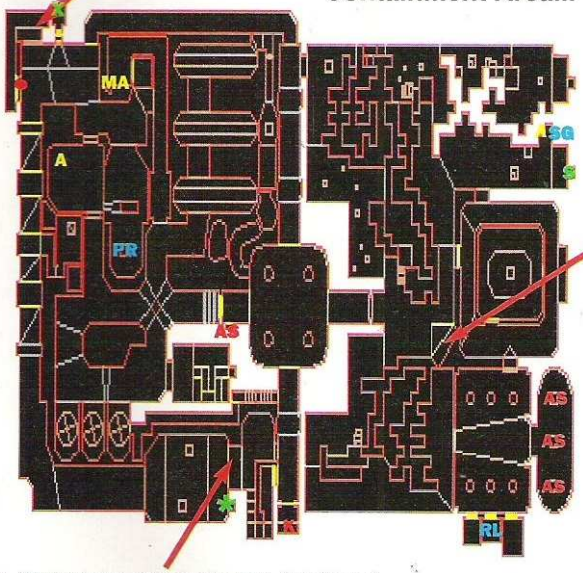


Nehme dir die Waffe und aktiviere den Schalter, um eine Lücke in der Wand zu öffnen. Schnappe dir den roten Schlüssel.

Aktiviere den Schalter und gebrauche diesen Transporter, um den Ausgang des Levels zu erreichen.

Level 2. Hier findest du den Schalter für die Zugbrücke, der aktiviert werden muß, um zum Ausgang zu kommen.

Containment Area...



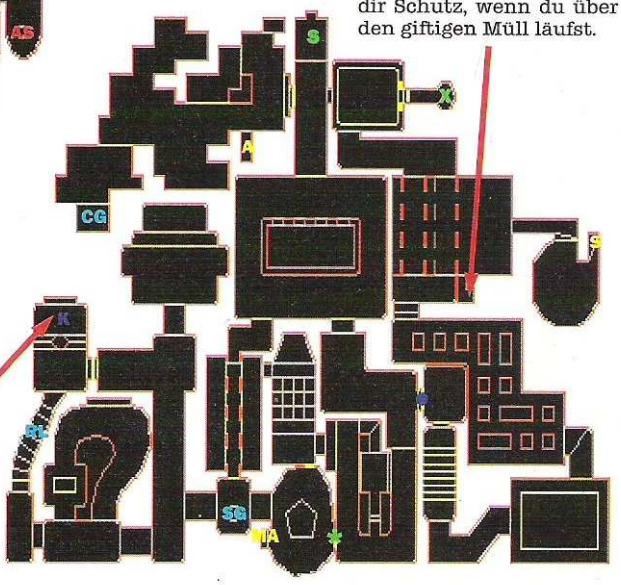
Munition alle? Dann gebrauche eben deine bloßen Hände!

Nehme dir gleich am Anfang des Levels die Schrotflinte und die Rüstung. Hier findest du ein Berserk-Power-Up.

Hier findest du einen blauen Schlüssel und weiter unten dann auch noch ein Super-Power-Up, das du allerdings nur über den Lift erreichst. Gehe zur Wand, um diesen zu aktivieren.

Refinery...

Level 3. Gebrauche diesen Schutzanzug, um zum Super-Power-Up zu gelangen. Der Anzug gibt dir Schutz, wenn du über den giftigen Müll läufst.



Dieser blaue Schlüssel öffnet die blaue Tür, durch die du ein Power-Up erreichst, das dich teilweise unbesiegbar macht. Die Power-Ups, die dich teilweise unsichtbar machen, befinden sich in der Mitte und unten rechts des Levels.

DOOM

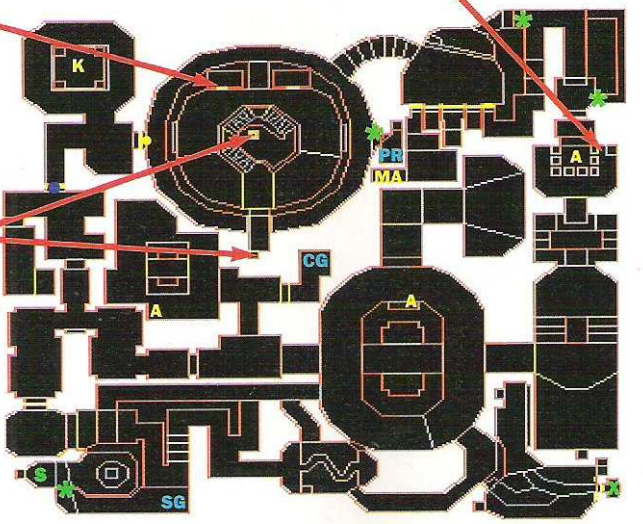
The Shores of Hell

Deimos Lab...

Solltest du aus diesem Gebiet zurück müssen, dann gehe in diesen Raum und aktiviere den Schalter an der Wand. Der Lift kommt dann runter. Allerdings mußt du schnell sein, um ihn zu kriegen.

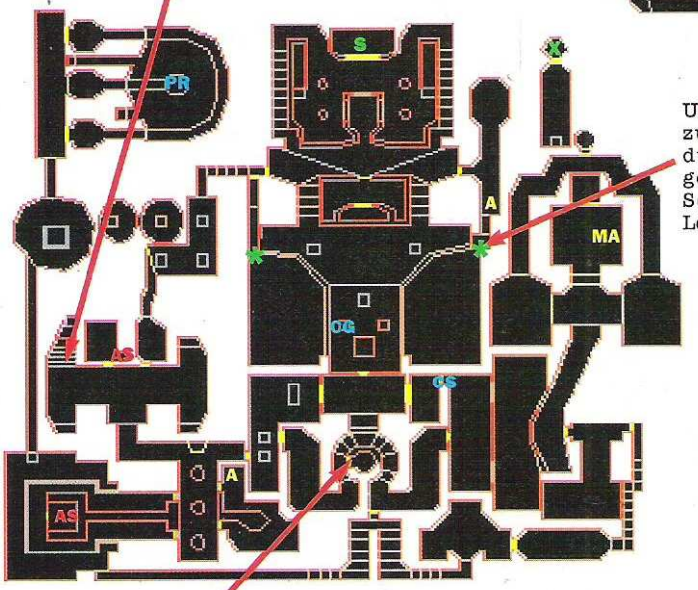
Level 4. Um die Rüstung zu erreichen, mußt du diese Stelle aktivieren. Sei allerdings auf Monster gefaßt, die auftauchen.

Du mußt auf der Druckplatte stehen, um den Teleporter aufzudecken, der dich dem Ausgang näherbringt.



Level 5. Wenn du hier ankommst, mußt du die Stufen hochgehen, dann durch die Lava und schließlich in den Teleporter, der dich Richtung Ausgang beamt.

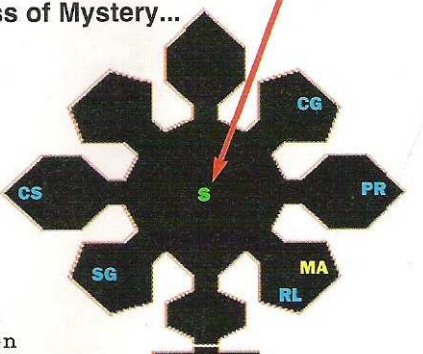
Command Center...



Um zu diesen Abkürzungen zu gelangen, solltest du durch den giftigen Müll gehen und, vor den Schädeln stehend, die Leertaste drücken.

Level 6. Du beginnst in der Mitte des Levels. Renne also in eine der Bunkernischen und stocke deine Waffen auf.

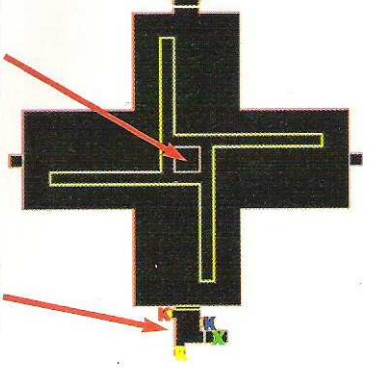
Fortress of Mystery...



Gehe in den Raum und ziehe den Schutzanzug an, sobald du hier ankommst. Dadurch kannst du im giftigen Abfall nach Norden und dann nach Westen gehen.

Nach den Attacken außerhalb und hier drinnen, mache dich auf zu dieser Stelle, wo du mit einem Super-Power-Up deine Energie aufstocken kannst.

Hole dir diese Super-Power-Ups, wann immer möglich, da sie gut für deine Gesundheit sind.



Hier mußt du dir der Reihe nach alle drei Schlüssel nehmen (blau, rot und dann gelb).

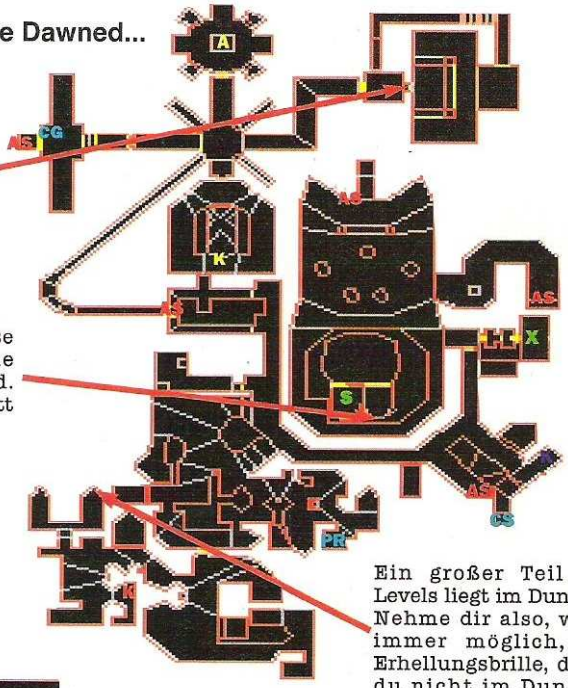
DOOM

The Shores of Hell

Halls of the Dawned...

Die BFG 9000...mit nur einem Schuß kannst du alles aus dem Weg räumen!

Level 7. Laß dich hier nicht auf den Arm nehmen! Es sieht nur so aus, als ob es der Ausgang wäre. Sobald du den Schalter aktivierst, senkt sich der Boden, und dann geht es so richtig los!

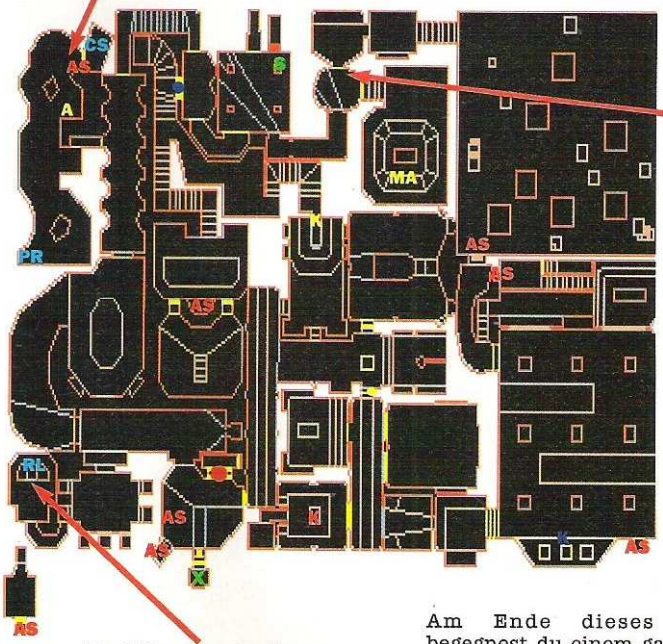


Gehe vom Start aus in diese Kammer und aktiviere die Schädel an der Wand. Dadurch bekommst du Zutritt zum Rest des Levels.

Level 8. In diesem Level kommt es wieder einmal darauf an, die richtigen Türen mit den richtigen Schlüsseln zu öffnen. Du mußt hier alle Schalter des Levels aktivieren. Vergesse also den Teleporter im Süden nicht.

Ein großer Teil des Levels liegt im Dunkeln. Nehme dir also, wann immer möglich, die Erhellungsbrille, damit du nicht im Dunkeln tappst.

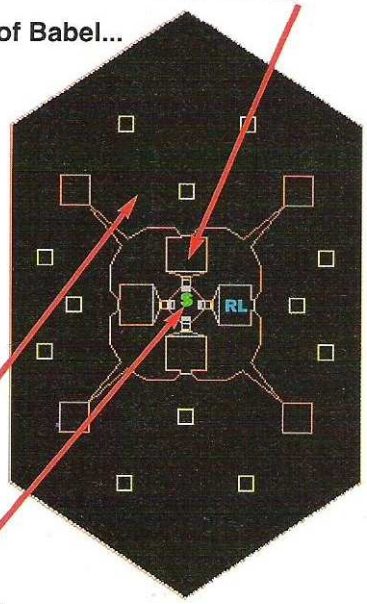
Spawning Vats...



Nehme dir zuerst den blauen Schlüssel, dann den gelben und als letztes den roten. So kommst du am schnellsten voran.

In all diesen Kammern wirst du viel Munition finden. Nehme sie dir nicht alle auf einmal, da du sie im Falle deines Todes ganz verlierst. du bist allerdings immer in der Lage, den Raketenwerfer zu bekommen.

Tower of Babel...



Der Teleporter in dieser Kammer bringt dich zu einer Insel im Süden, wo du einen Schalter aktivieren mußt.

Am Ende dieses Levels begegnest du einem ganz zähen Wächter, der sehr gut mit seinem Raketenwerfer umgehen kann. Nicht aufgeben!

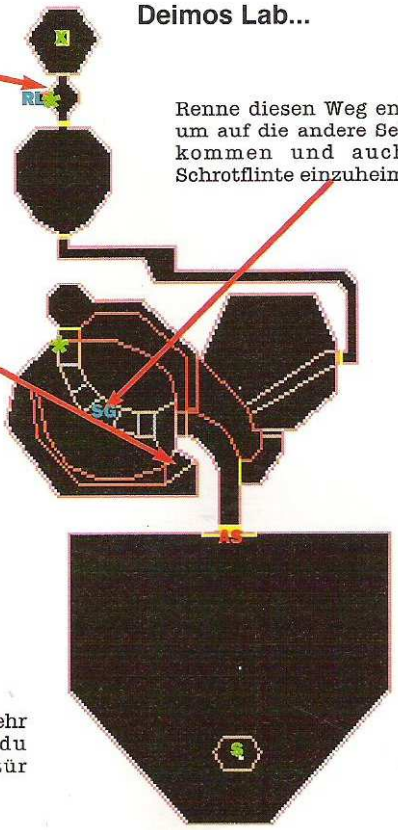
Level 9. Aktiviere im Zentrum des Raumes alle vier Schalter. Dadurch bekommst du Zutritt zu den vier angrenzenden Räumen.

DOOM

Inferno

Level 1. Drücke den Knopf am Anfang des Levels. Damit setzt du den Lift in Bewegung, mit dem du zur Oberfläche kommst. Öffne hier die Geheimtür, um so an den Raketenwerfer zu kommen.

Deimos Lab...

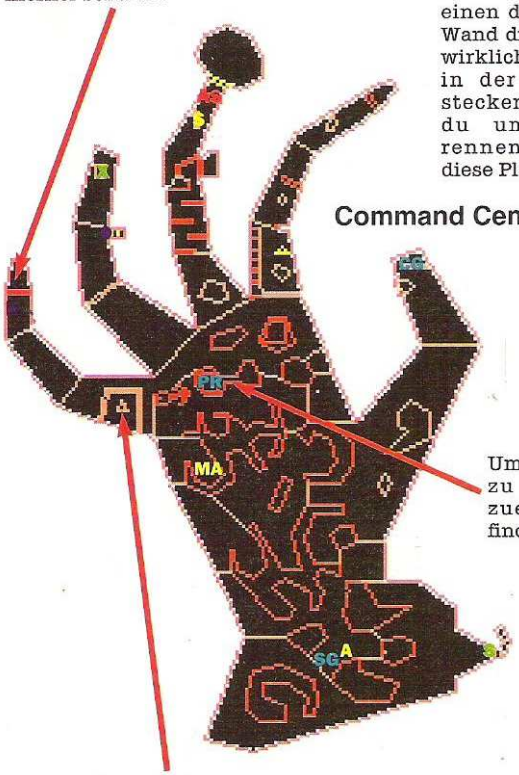


Renne diesen Weg entlang, um auf die andere Seite zu kommen und auch die Schrotflinte einzuheimsen.

Um durch die erste Tür zu kommen, mußt du gegen einen der Schädel an der Wand drücken. Solltest du wirklich das Pech haben, in der giftigen Masse steckenzubleiben, mußt du um diese Mauer rennen und dann auf diese Plattform hoch.

Level 2. Diese Computerkarte kann dir auf deinem Weg durch diesen Level sehr behilflich sein. Natürlich nur, wenn du es bis hierher schaffst.

Command Center...

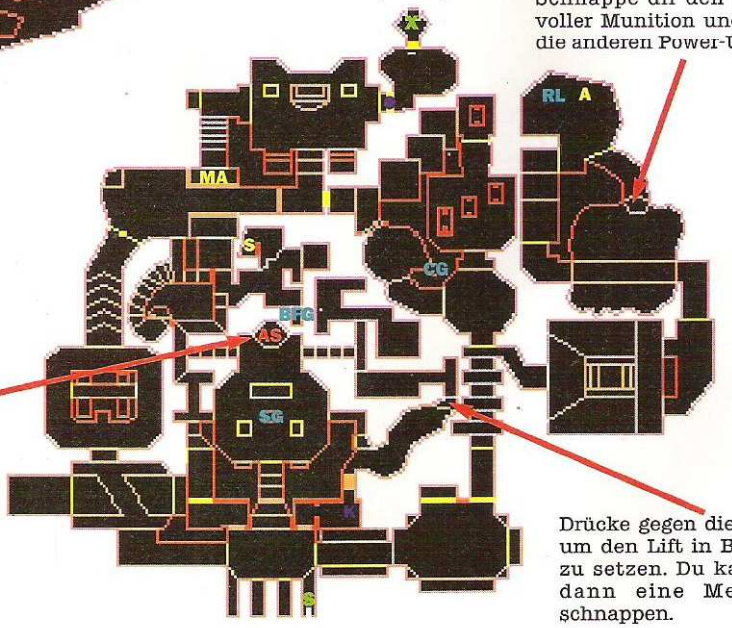


Um an das Plasmagewehr zu kommen, mußt du zuerst diese Geheimtür finden.

Schnappe dir auf deinem Weg zum Ausgang so viel Munition wie möglich. Man weiß ja nie, wann man sie gebrauchen kann! Dieser Schalter bringt die Wand zum Sinken.

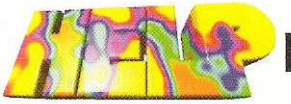
Fortress of Mystery...

Level 3. In dieser oberen Ecke gibt es, was das Herz begehrt. Schnappe dir den Rucksack voller Munition und auch all die anderen Power-Ups.



Durch diesen Schalter kannst du die Säule in der Mitte des Raumes senken. Da findest du dann die Schrotflinte.

Drücke gegen diese Wand, um den Lift in Bewegung zu setzen. Du kannst dir dann eine Megawaffe schnappen.



DOOM

Inferno

House of Pain...

Level 4. Durch diese Geheimtür kommst du an die Schrotflinte. Halte nach diesen Dämonen Ausschau.

Hier kommst du mit dem Transporter an. Benutze das Guckloch, um durchzuschießen. Töte so die fliegenden Schädel. Gehe zum Transporter zurück, und du kommst nun sicher in die Kammer.

Am Ende des 2. Levels begegnest Du diesem gemeinen Biest. Es hat einfach unenliche Munition auf Lager und ist dazu auch noch ein guter Schütze. Viel Glück!

Durch das ganze Spiel hinweg mußt du immer wieder Schalter aktivieren, um die jeweiligen Level vollenden zu können.

Gönne deiner Gesundheit Gutes. Allerdings nur, wenn dich die Monster nicht vorher kriegen.

Unholy Cathedral...

Level 5. Benutze diesen Schutzanzug, um sicher durch den giftigen Abfall zu kommen.

Wenn du nach oben rechts im Level gebeamt wurdest, mußt du dann hier durchlaufen, um die Tür zum blauen Schlüssel zu öffnen.

In diesem Gebiet gibt es insgesamt vier Teleporter. Dieser hier befördert Dich nach oben rechts im Level.

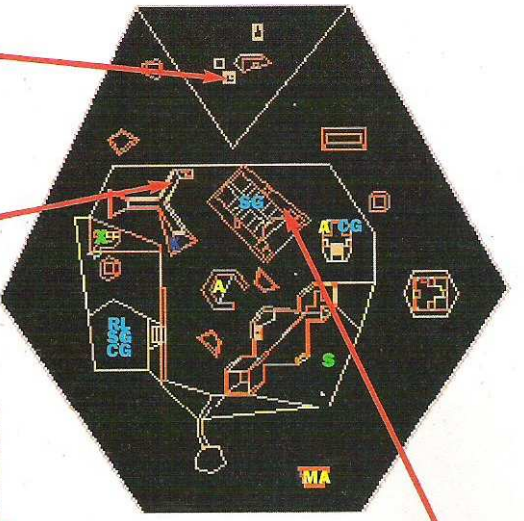
Hier findest du ein Power-Up, das dich unverwundbar macht.

DOOM

Inferno

Mt Erebus...

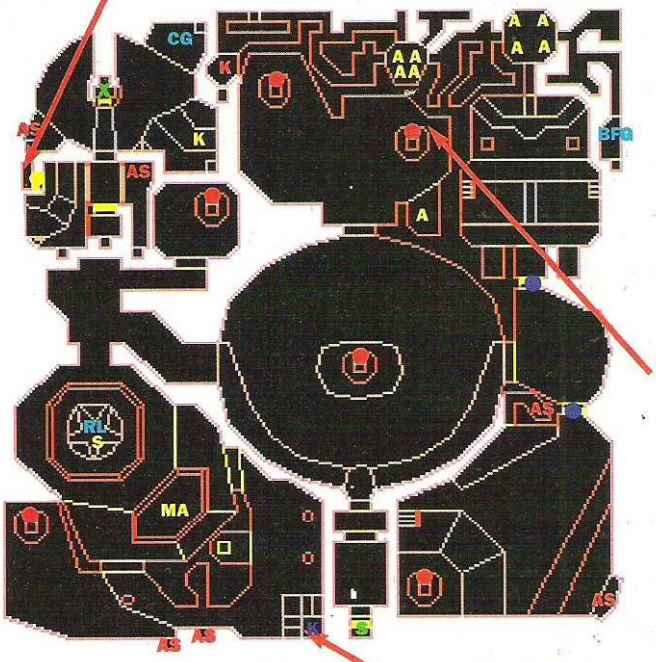
Level 6. In diesem Level mußt du an den blauen Schlüssel kommen, um durch den Ausgang zu können. Nachdem du zu dieser Plattform transportiert wurdest, mußt du in das Loch vor dir rennen, und du kommst in das Gebiet mit dem blauen Schlüssel.



Level 7. Du mußt dir Zutritt zu dieser Tür verschaffen, um zum Ausgang zu gelangen. Sobald du den gelben Schlüssel hast, mußt du hier den letzten Schalter aktivieren. Dieser verlängert die Brücke zum Ausgang.

Der Transporter aus dem Norden bringt dich hierher. Wenn du den blauen Schlüssel hast, kannst du loslegen.

Gate to Limbo...



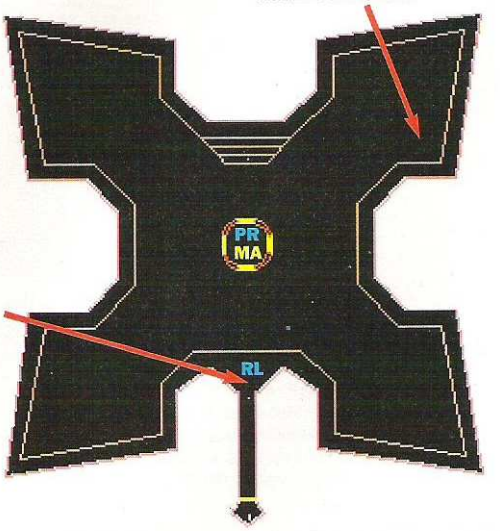
Hinter dieser Wand befindet sich ein Geheimgang mit einem Teleporter. Damit kommst du zu einem Dreiecksabschnitt im Norden. Untersuche die Wand auf der linken Seite nach Power-Ups.

Hinter jeder roten Tür befindet sich ein Teleporter. Gehe auf jeden Fall durch jede hindurch, damit du auch alle Schalter aktivieren kannst. Um diesen Level abzuschließen, müssen sie alle eingeschaltet werden.

Schaue auf der Karte, wo sich die Schlüssel befinden. Nehme dir zuerst den blauen Schlüssel, damit du durch die blauen Türen kommst. Finde dann als nächstes den roten Schlüssel im Norden. Dann brauchst du nur noch den gelben Schlüssel. Hierzu mußt du alle Teleporter in den roten Türen ausfindig machen.

Level 8. Und hier ist endlich der letzte Level. Du wirst nun dem Spinnendämon begegnen, der in einer Ecke auf dich lauert. Töte ihn, und die Welt kann aufatmen!

DIS...



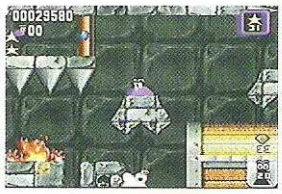
Dieses ist das letzte Monster, dem du dich stellen mußt. Sobald es tot ist, kannst du zur Erde zurückkehren. Alle Achtung, du hast dich tapfer geschlagen!

Hier ist eine der zwei Waffen, die du dir in diesem Level schnappen kannst. Es gibt zwar nur zwei, dafür aber reichlich Munition.

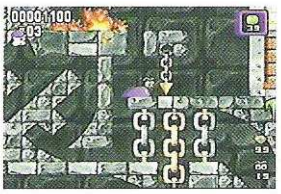
GLOBDULE

Hier ist nun der letzte Teil dieses ausgezeichneten Spiels. Endlich ist die Zeit gekommen, wo du Globdule in den Spielzeugladen führen kannst. Er möchte doch so gerne ein Spielzeug sein!

3. Burg - Das Treppenhaus

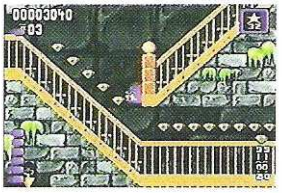


1. Springe am Anfang nach rechts, damit du zu der Truhe unterhalb kommst. Gehe dann weiter nach rechts und schließlich die Wand hoch, aber nehme dich vor den drei Stacheln in acht, die aus der Wand kommen. Bewege dich bis zur Plattform hoch. Warte, bis der Stachel, der heraussteht, verschwunden ist, und setze dann deinen Weg nach oben fort.



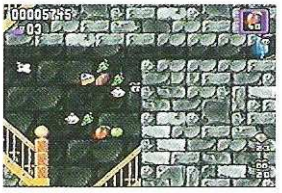
2. Hier ist der Ausgang. Darüber befindet sich ein blauer Schlüssel, den du dir gleich schnappen solltest. Gehe dann zur Truhe zurück und rutsche auf der linken Seite davon nach unten. Vermeide den Geist und den Stachel auf der Kette, die sich nach oben und unten bewegt.

3. Nachdem du diese zwei Hindernisse überstanden hast, mußt du nach unten auf die Plattform springen und dann nach links gehen. Öffne die rote Tür und setze deinen Weg nach links fort. An der Kante des Absatzes angekommen, mußt du auf die untere Plattform springen. Gehe dann weiter nach links.

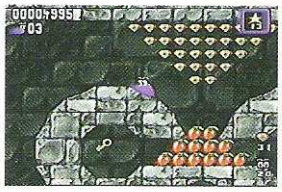


4. Gehe so lange nach rechts, bis du zu dem Spalt in der Treppe kommst. Halte Dich nun links und sammle alle Diamanten ein, die dir in die Quere kommen. Bewege dich weiter durch die Passage und rutsche schließlich nach rechts unten.

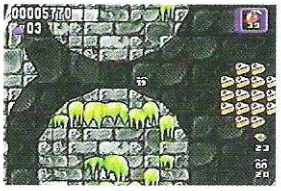
5. Am Ende der Passage angekommen, hast du zwei Möglichkeiten weiterzugehen. Gehe auf der Treppe nach unten und rechts.



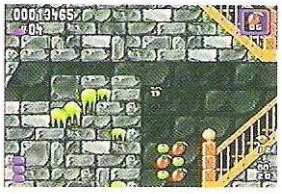
6. Wenn die Treppe zu Ende ist, mußt du auf die Treppe unterhalb springen und dann nach links gehen. Hast du dann auch hier das Ende erreicht, mußt du nach unten springen und dann weiter in die rechte Richtung.



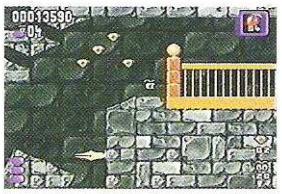
7. Wenn du dieses Mal an das Ende der Teppe kommst, mußt du nach rechts springen. du landest auf einer Mauer. Bewege dich nach oben und durch die Öffnung am oberen Ende. Gehe weiter nach rechts, und du kommst über einen Abschnitt, der mit Eis bedeckt ist. Rutsche nach unten. Am Ende angekommen, mußt du wieder nach unten und rechts weiter.



8. Gehe nun am Rand der Mauer entlang, bis du einen ganzen Haufen Diamanten entdeckst. Grapsche dir so viele wie möglich und springe dann auf die Plattform unterhalb. Du kannst nun einen grünen Schlüssel sehen. Hole ihn dir und verlasse die Form. Gehe dann wieder zurück, bis du zu diesem Spalt in der Mauer kommst. Gehe nach unten, bis du die grüne Tür erreichst. Öffne diese und halte dich dann links.



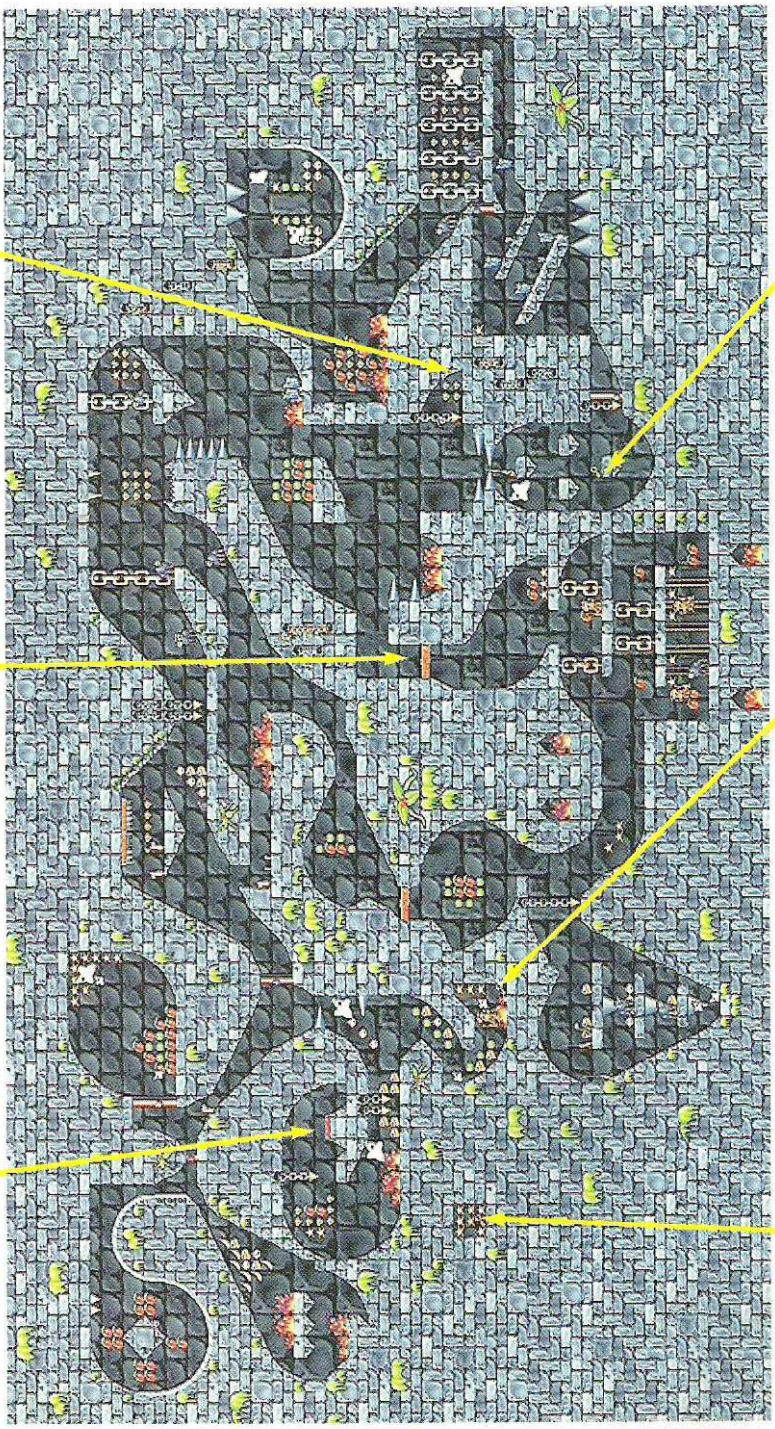
9. Gehe nach links, und du siehst eine Öffnung im Boden. Dort findest du einen Riesenhaufen mit Früchten! Springe nach dem Verzehr auf die linke Plattform und gehe weiter nach links. Nehme dich vor den drei Stacheln an der Decke in acht. Gehe dann nach links durch die Öffnung, sobald du diese Treppe erreichst.



10. Gehe weiter nach oben und links an den Hindernissen vorbei, bis du zu diesen Stufen kommst. Gehe die Treppen nach oben, bis du dich schließlich nach rechts bewegst. Der Ausgang befindet sich ganz rechts.

GLOBDULE

3. Burg - Innerer Kreis



6. Hier ist der Ausgang. Du brauchst 99 Diamanten und 20 Augenpaare, um ihn zu öffnen. Sammle also kräftig.

3. Diese Falltür kann geöffnet werden, indem du FEUER und ABWÄRTS drückst.

5. Hier findest du einen Geheimgang! Klettere nach unten und hole dir mehr Diamanten und Äpfel.

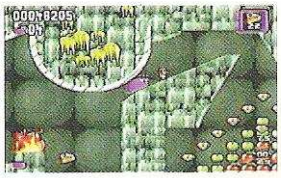
1. In dieser Geheimkammer findest du einen roten Schlüssel. Um an den Schlüssel ranzukommen, mußt du nach unten durch die Mauer brechen.

2. Grapsche dir diesen blauen Schlüssel, und du kannst die blaue Türe, die sich oberhalb befindet, öffnen.

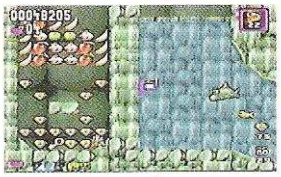
4. Mit diesem grünen Schlüssel kannst du die grüne Tür zu deiner rechten Seite öffnen. Gehe hindurch und sammle all die guten Dinge ein.

GLOBDULE

2. Höhle - Die Wasserarbeiten

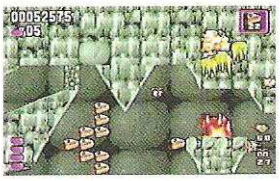


1. Springe in Richtung der Decke und halte dich links, bis du zu dieser Eisfläche kommst. Lasse dich dann auf die untere Plattform fallen und rutsche den Stein hinunter, bis du das Wasser erreichst. Schwimme nach links.

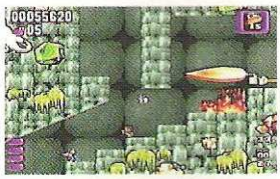


2. Du kommst dann zu dieser Steinmauer. Klettere darüber, um Dir den goldenen Schlüssel auf der anderen Seite zu holen. du erreichst die passende Goldtür, indem du die linke Mauer hochkletterst. Öffne die Tür und gehe nach rechts.

3. Klettere nach oben, bis du diesen grauen Schlüssel erreichst. Schnappe ihn dir und gehe nach links oben. Du kommst zu einer Plattform, die völlig von Wasser umgeben ist. Springe darauf und dann direkt zur nächsten darüber. Nehme dich vor dem Feuer in acht.



4. Springe nun an die Decke und halte dich links, bis du durch die grüne Tür bist. In diesem kleinen Abschnitt verbergen sich zwei Schlüssel. Den ersten findest du in der Ecke links unten. Der zweite befindet sich hinter einer Tür in der Mitte dieses Abschnitts. Benutze den ersten Schlüssel, um die Tür zu öffnen.

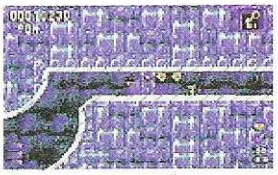


5. Gehe nun wieder zurück, bis du zu diesen Flammen und der Lötlampe kommst. Nehme dir den blauen Schlüssel von rechts oben und gehe schließlich bis ganz zum Anfang zurück. Bewege dich von hier dann durch die Tür nach links unten, bis du zum Ausgang kommst.

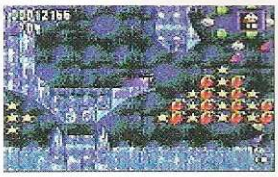
6. Unten rechts im Level befindet sich eine blaue Tür. Öffne diese, töte die Schildkröte und bewege dich dann nach unten. Schnappe dir die Diamanten, wenn du ins Wasser springst. Schwimme dem Ausgang entgegen und nehme dich vor dem Fisch in acht.

2. Höhle - Die große Höhle

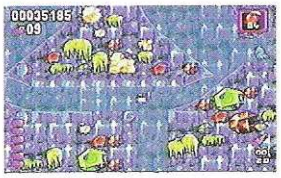
1. Rutsche die Eisfläche auf der linken Seite nach unten, bis du am Ende ankommst. Bewege dich dann nach rechts und rutsche den zweiten Abschnitt nach unten. Schnappe dir am Ende der zweiten Eisfläche diesen goldenen Schlüssel, wenn du daran vorbeirutschst.



2. Grapsche Dir den goldenen Schlüssel und rutsche dann weiter nach rechts unten. Springe dann allerdings nach rechts oben, wenn Du am Ende angekommen bist. Gehe durch die goldene Tür, töte die zwei Schildkröten und halte Dich dann rechts. Am Ende des Eistunnels mußt Du nach unten gehen.

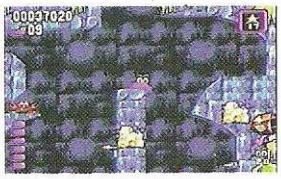


3. Gehe so weit nach unten, bis du hier ankommst. Bewege dich dann nach unten und links durch die Lücke. In den Kammern über dir kannst du dir mit den Sternen ein Extraleben verdienen.



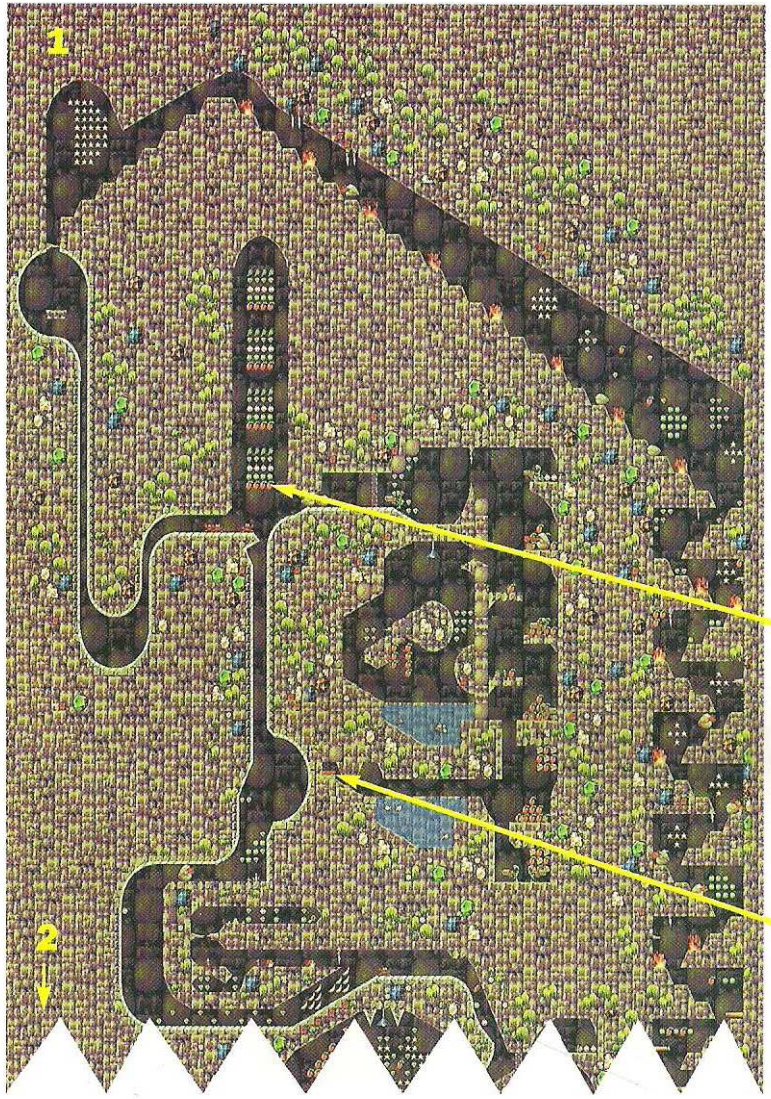
4. Bewege dich nach unten und rechts, sobald du an diese Kreuzung kommst. Nehme dich in diesem Wasserabschnitt vor dem Seegras in acht, da es deine Energie schwächen kann. Passe auch auf die Krabben und Fische auf.

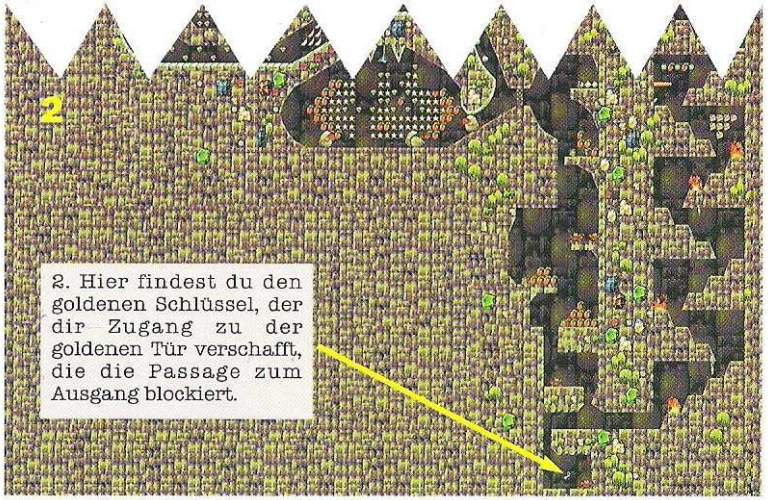
5. Gehe so weit nach rechts, bis du einen grünen Schlüssel findest. Kehre dann zu der Kreuzung zurück und schwimme nach rechts. Schwimme, bis du die Wand erreichst, und klettere dann nach oben.



6. Klettere bis zur grünen Tür und öffne sie. Gehe die Passage entlang, bis du den Ausgang findest. Sammle alle Sterne ein, um Dir ein Extraleben zu verdienen. du brauchst 99 Diamanten und 20 Augenpaare, um den Ausgang zu öffnen.

2. Höhle - Cresta Run





2. Hier findest du den goldenen Schlüssel, der dir Zugang zu der goldenen Tür verschafft, die die Passage zum Ausgang blockiert.

1. Es geht doch nichts über genug Früchte! Mache dich über all diese guten Dinge her und verschaffe dir auch so neue Energie.

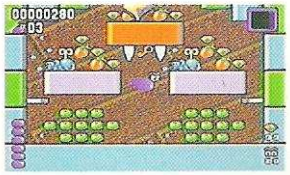
3. In diesem Wirrwarr ist der Ausgang verborgen. Du brauchst den goldenen Schlüssel, um die Tür zu diesem Abschnitt zu öffnen.

Cheats....

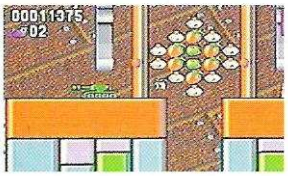
Drücke folgende Tasten zusammen, wenn zu Beginn das Land-Schema eingeblendet wird: CONTROL, SHIFT und ALT (die Taste auf der linken Seite). Drücke nun währenddessen die ALT-Taste auf der rechten Seite, um den Cheat zu aktivieren. CONTROL macht dich unbesiegbar, und durch DELETE kannst du durch Wände gehen.
F9 = Unbegrenzte Leben
F4 = Beendet den Level
F3 = Öffnet den Ausgang
Gebe NIFAQECTHKDR beim Paßwort-Bildschirm ein, und du kannst einen Level wählen.

GLOBDULE

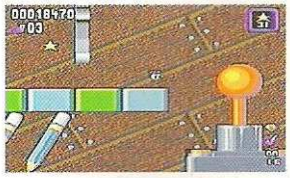
2. Laden - Pop Laden



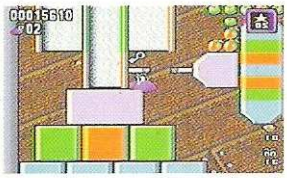
1. Der Laden in diesem Level ist mit Flugzeugen, Trucks, Luftballons und noch so einigen anderen Gegnern gefüllt. Diese versuchen dir das Leben schwer zu machen. Springe nach oben und grapsche dir den roten Schlüssel. Bewege dich nach links und die Wand hoch.



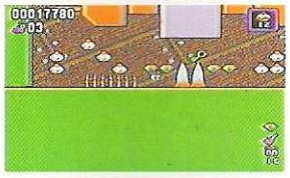
2. Gehe soweit nach oben, bis du die zwei roten Türen erreichst, die gegenüber sind. Öffne die rechte Tür und gehe hindurch. Nehme dich vor den Spielzeugsoldaten in acht, die auf dieser Plattform Wache schieben.



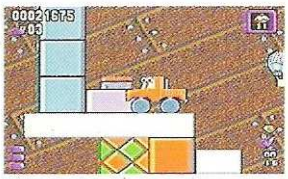
3. Wenn du bei diesem Joystick ankommst, mußt du dich nach oben bewegen. Springe auf den Absatz zur linken Seite, sobald du oben angekommen bist. Gehe weiter in diese Richtung und vermeide die Gegner. Über dir befindet sich eine Öffnung, die von zwei Taschenmessern bewacht wird.



4. Springe über die Taschenmesser und halte dich dann links. Nachdem Du den Block passiert hast, findest du einen blauen Schlüssel. Krieche nun an der Decke entlang, bis du genau über den zwei Blöcken bist. Lasse dich auf sie fallen und mache einen Salto nach rechts. Halte dich dann weiter nach rechts unten.

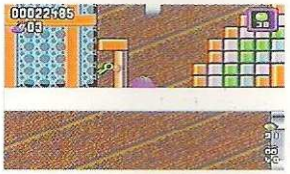


5. Auf der untersten Plattform angekommen, mußt du nach dem grünen Schlüssel Ausschau halten. Gehe dann den ganzen Weg bis zum Joystick zurück. Von hier solltest du dann bis ganz nach links gehen und hochklettern.

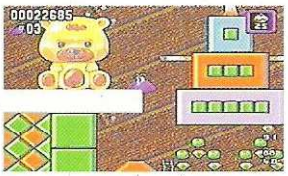


6. Krieche an der Decke entlang, bis du oberhalb eine Tür siehst. Öffne diese und gehe nach links oben in Richtung Ausgang. So einige gegnerische Gegenstände versuchen, dich von deinem Vorhaben abzuhalten.

2. Laden - Komm und fliege mit mir

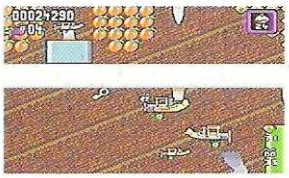


1. Du beginnst in der Nähe eines grünen Schlüssels, der sich allerdings hinter einer Tür befindet. Du brauchst diesen grünen Schlüssel unbedingt. Gehe über die farbigen Blöcke nach rechts und an den Taschenmessern vorbei.

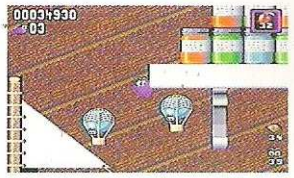


2. Sobald du eine Öffnung im Boden findest, mußt du durch diese bis ganz hinunter auf den Grund. Sei dabei auf die Zigaretten gefaßt, die dabei aus den Wänden kommen. Man kann eben nicht von heute auf morgen zu einem Spielzeug werden.

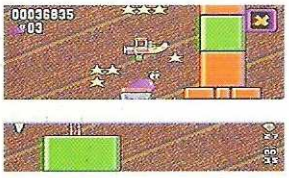
3. Hier unten angelangt, solltest du dann eigentlich einen Schlüssel finden. Schnappe ihn dir und gehe bis zur Tür am Anfang zurück. Hole dir nun endlich den grünen Schlüssel und begebe dich wieder zu der Öffnung im Boden. Krieche nach rechts zum nächsten Abschnitt.



4. Sobald du auf der anderen Seite angekommen bist, mußt du über den großen grünen Block klettern und dann einen Salto nach rechts machen. Hole dir den goldenen Schlüssel von der Decke. Hierbei ist wirklich Vorsicht geboten. Krieche dann weiter nach rechts.



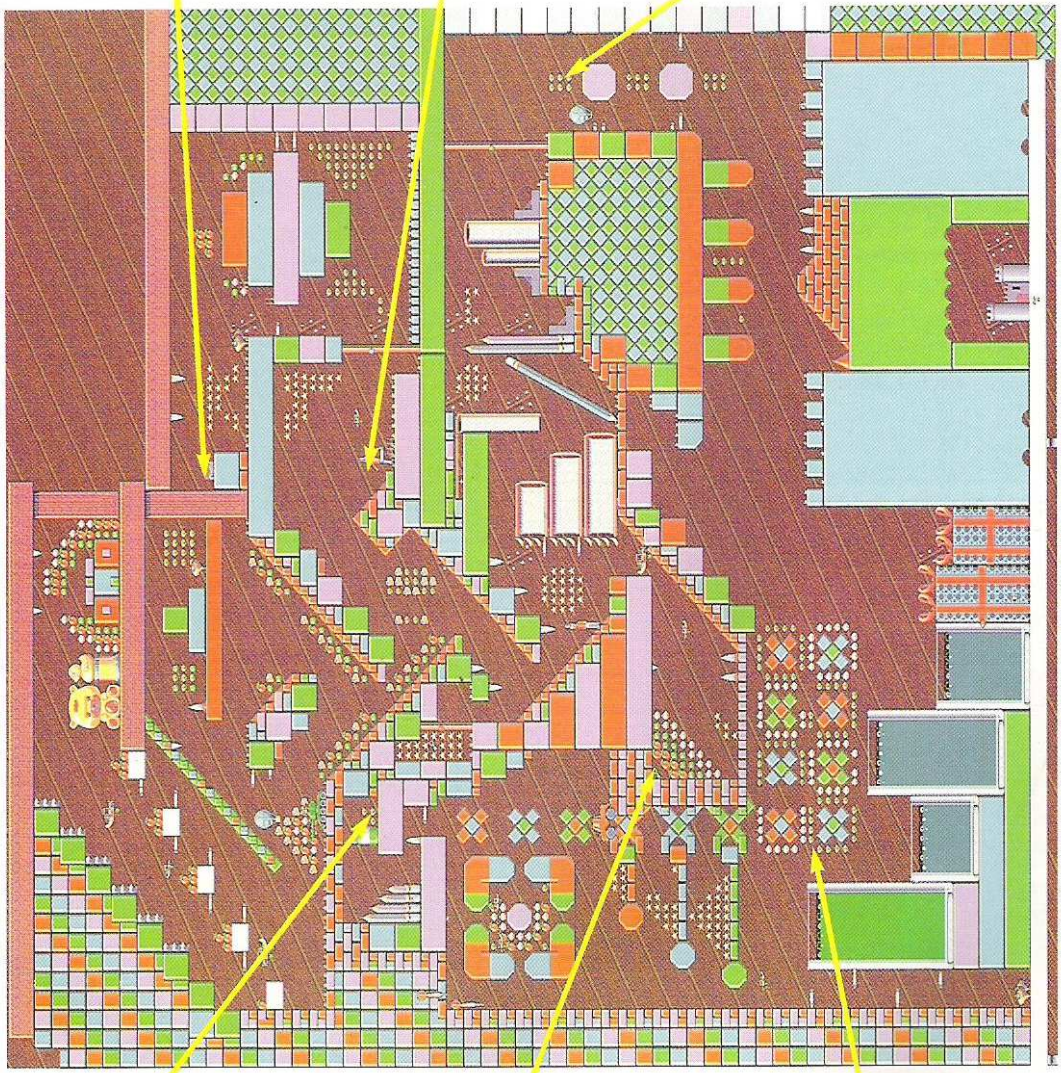
5. Krieche so lange nach rechts, bis du an der Wand ankommst. Klettere nach oben und halte dich dann links. Begebe dich durch die Türe und gehe nach rechts zu einem weißen Boot. Springe von diesem auf den Sims darüber. Klettere über die Gläser nach rechts, bis du an der Wand ankommst. Krieche dann nach oben und bis ganz zur linken Wand.



6. Sobald du hier angekommen bist, mußt du die linke Wand hochklettern und dann nach rechts zum Ausgang kriechen. Du brauchst 99 Diamanten und 40 Augenpaare, um rauszukommen. Sollte der Ausgang nicht aufblinken, mußt du zurück und mehr Diamanten und Augen sammeln.

GLOBDULE

2. Laden - Jennings



6. Hier befindet sich der Ausgang. Du brauchst den blauen Schlüssel, um diese Türe aufzuschließen.

5. Sei ständig auf Flugzeuge und Soldaten gefaßt. Du brauchst 99 Diamanten und 30 Augenpaare, um durch den Ausgang verschwinden zu können.

4. Und noch mehr Früchte zum Essen! Beeile Dich, da du von gegnerischen Flugzeugen angegriffen wirst.

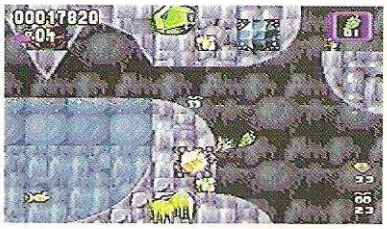
3. Hinter diesen Gläsern ist der rote Schlüssel verborgen. Schnappe ihn dir und gehe damit zu der roten Tür zurück. Hinter dieser verbirgt sich der blaue Schlüssel.

1. In dieser Äpfelansammlung befindet sich der grüne Schlüssel. Wenn du damit die grüne Tür aufschließt, wird der rote Schlüssel sichtbar. Nehme dich vor den Taschenmessern in acht.

2. Verzehre soviel Früchte wie möglich, um deine Energie nachzuladen. Mache dich hierbei auf Flugzeuge gefaßt, die dich versuchen anzugreifen.

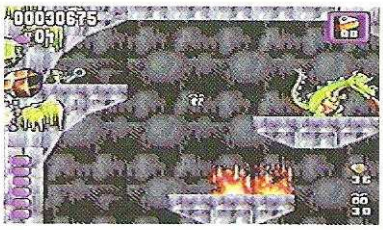
GLOBDULE

3. Höhle - Lavagrube



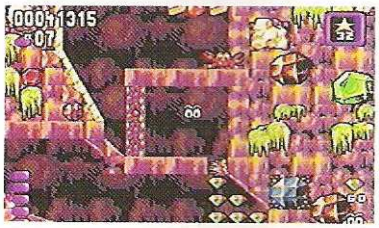
1. Krieche nach rechts und rutsche dann auf dem Eis hinunter. Du wirst dann eine goldene Tür sehen und auch den goldenen Schlüssel unter dem Sims. Töte die Gegner und schnappe dir den Schlüssel. Begebe dich durch die Tür und gehe so lange nach links, bis Du das Wasser erreichst.

2. Gehe nach rechts, wo du einen Schlüssel findest, und komme dann zurück zum Wasser. In der Öffnung über dem Wasser befinden sich zwei grüne Türen, die du öffnen mußt. Bewege dich nun zu der Wand, die sich ganz links befindet. Klettere nach oben und halte dich dann weiter nach rechts. Halte dich in diesem Abschnitt des Hügels links unten.



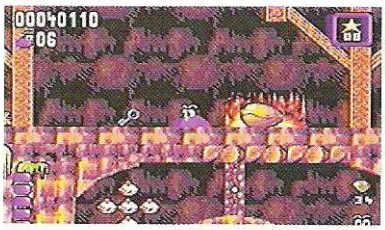
3. Schnappe dir den roten Schlüssel, worauf du dich dann nach rechts oben bewegen solltest. Passiere die blaue Türe, und am oberen Ende siehst du dann eine rote Tür. Öffne diese, und du findest in der linken Ecke des Raumes einen blauen Schlüssel. Gehe damit zur blauen Tür zurück und öffne diese. Der Ausgang befindet sich zur rechten Seite.

3. Höhle - klamme Hände



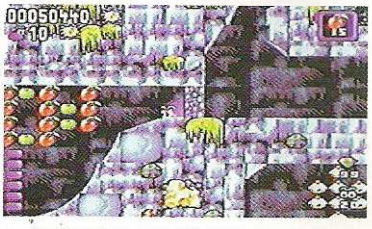
1. Springe an die linke Wand und bewege dich nach unten, wo du einen roten Schlüssel findest. Krieche um die Wand bis zum Wasser auf der rechten Seite. Schwimme nach rechts oben und gehe auch weiter nach rechts, sobald du Land erreichst. Gleite nun unter der Decke nach rechts, bis du diese rote Tür auf der kleinen Plattform über dir siehst.

2. Öffne die rote Tür und gleite durch Saltos nach oben, bis du zu einer Lücke in der linken Wand kommst. Dahinter findest du auf dem Boden einen goldenen Schlüssel. Gehe durch die Öffnung zurück und dann weiter nach oben und links. Am Ende der Passage befindet sich ein grüner Schlüssel. Öffne die Tür, lasse den Drachen heraus und schnappe dir dann den Schlüssel.

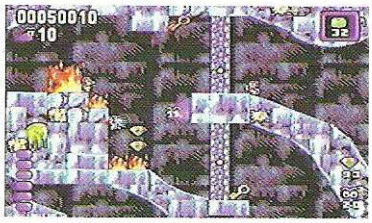


3. Gehe nun zu der roten Tür zurück. Sobald du sie erreicht hast, solltest du dich durch die Sterne hindurch nach unten bewegen. Halte dich dann nach unten links, bis du diesen blauen Schlüssel erreichst. Schnappe dir den Schlüssel und gehe nach links, bis du die passende Tür erreichst. Öffne diese und bewege dich nach links, bis du den Ausgang erreichst.

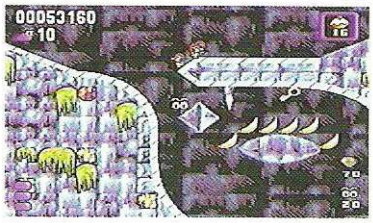
3. Höhle - kleinere Höhlen



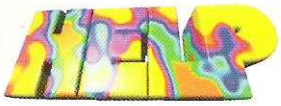
1. Du beginnst auf einer Plattform, auf der sich Diamanten und auch Stacheln befinden. Halte dich rechts, bis du die Kante des Abschnitts erreichst, und springe dann in das Wasser. Schwimme nach rechts, bis du den blauen Schlüssel findest. Schwimme zurück und verlasse das Wasser wieder. Begebe dich zu der blauen Tür und öffne diese.



2. Springe nun auf den oberen Absatz und bewege dich nach rechts, bis du den roten Schlüssel findest. Gehe den Weg bis zur Kante der Plattform zurück und lasse dich hinunterfallen. Halte dich nun rechts und gehe dann zur roten Tür hinunter. Folge der Passage nach unten rechts. Du gehst dann nach links und über Flammen mit Schildkröten, die dich angreifen.

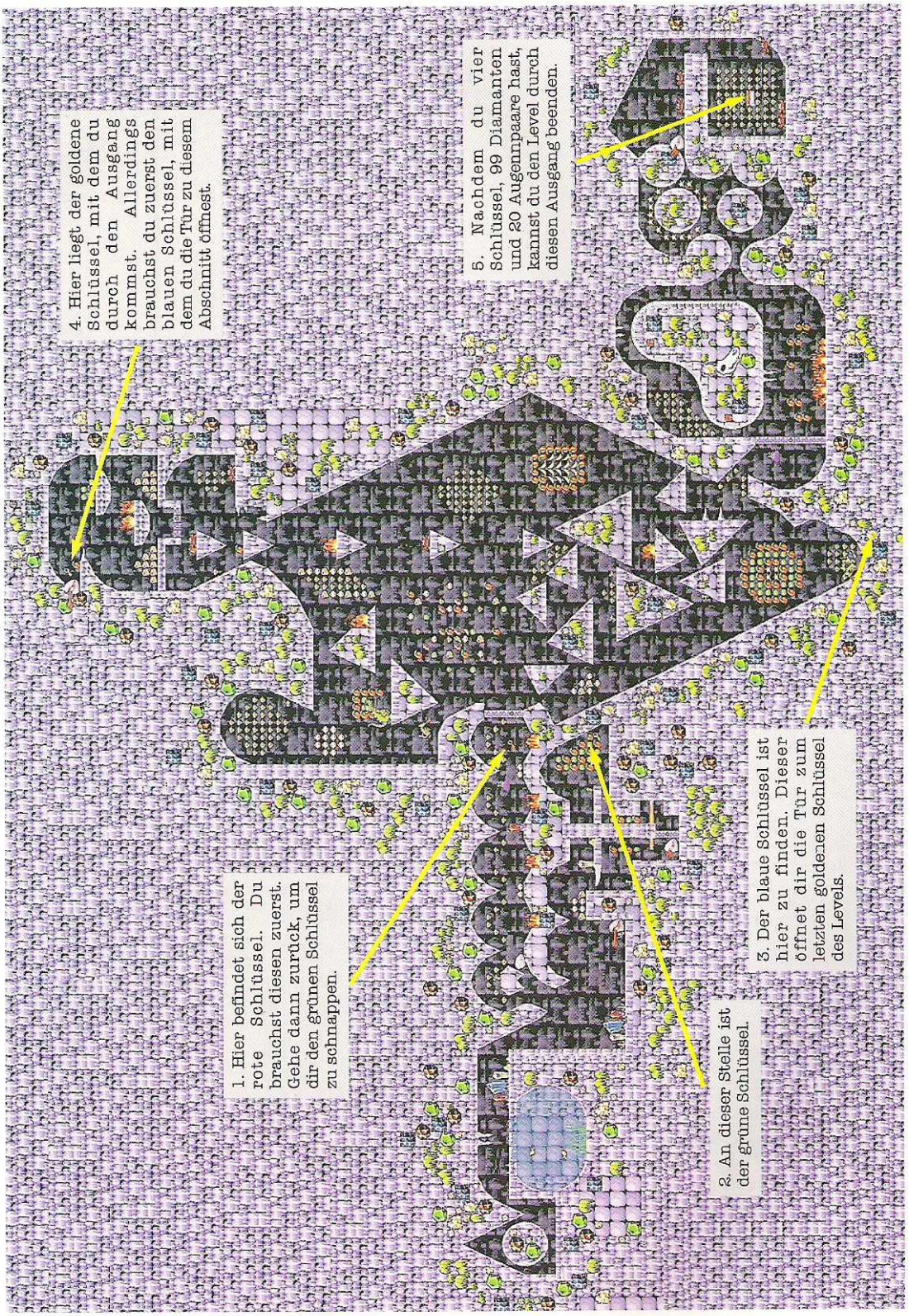


3. Sobald du an der letzten Flamme vorbei bist, mußt du durch die Lücke links-unten. Sobald du auf einer Eisplatte landest, rutschst du nach unten in einen Raum, wo du einen goldenen Schlüssel findest. Schnappe dir den Schlüssel und gehe zu den zwei Türen (siehe 2. Bild) zurück. Öffne diese, da sie den Ausgang versperren.



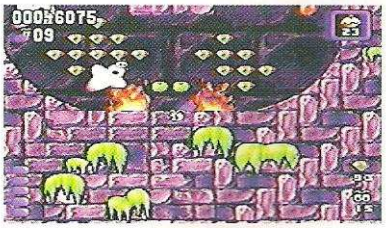
GLOBDULE

3. Höhle - Ende des Tunnels



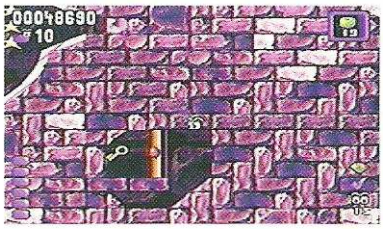
GLOBDULE

4. Burg - am Anfang



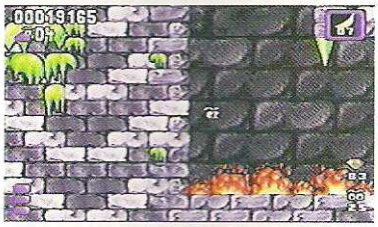
. Unter der Plattform, ist ein Geheimgang. Klettere auf die untere Seite der Plattform und lasse dich durch die zwei Flammen hindurch nach unten fallen. Sobald du in einer anderen Kammer angekommen bist, mußt du an der Decke entlang kriechen und die rechte Wand runter, bis du in einem anderen Geheimgang landest.

2. Bist du durch den Geheimgang durch, bewege dich zur rechten Ecke des Raumes. Da ist ein Geheimgang, der in eine andere Kammer führt. Der Schlüssel befindet sich hier ganz auf der anderen Seite. Kehre mit dem Schlüssel zum Raum mit dem Ausgang zurück. Springe von dieser Plattform an die Decke und halte dich links.



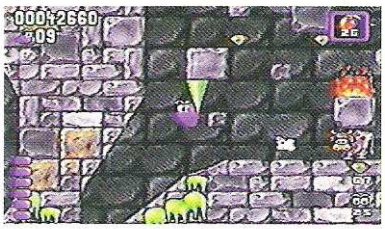
3. Dort ist ein Geheimgang, der dich zu einer Tür führt., mit einem grünen Schlüssel dahinter. Öffne die Tür und bewege dich wieder an der Kammer mit dem Ausgang vorbei, bis du zu dem kleinen Raum bei zwei grünen Türen (siehe Bild 2) kommst. Öffne eine der Türen und nehme dir von all den guten Dingen, was du brauchst. Bewege dich dann dem Ausgang zu.

4. Burg - hoher Turm



1. Du mußt dich am Anfang in der Passage nach unten bewegen. Nehme dich vor den Stacheln in acht und krieche dann die linke Wand nach unten, wobei du an Bananen und Geschenken vorbeikommst. Du erreichst dann ein paar Flammen, die du einfach überspringst, setze dann deinen Weg nach rechts fort. Lasse dich am Ende des Abschnitts nach unten fallen und gehe nach links.

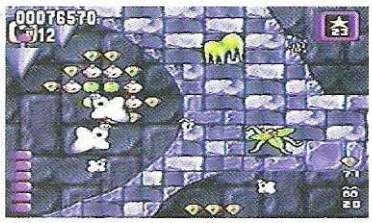
2. Bewege dich an dieser Kreuzung durch die linke Passage nach unten. Hole dir in dieser Kammer den grünen Schlüssel und öffne dann damit die Tür links oben, indem du hochspringst. Krieche auf der unteren Plattform bis ans Ende. Schnappe dir dort den blauen Schlüssel und kehre dann zur Kreuzung zurück. Nehme dieses Mal die rechte Passage und gehe bis ans untere Ende.



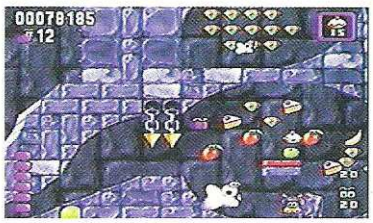
3. Wenn du beim unteren der zwei Levels angekommen bist, mußt du ganz nach rechts, wo sich die blaue Tür befindet. Öffne diese, schnappe dir den roten Schlüssel und kehre dann zum höheren der beiden Levels zurück. Gehe nach rechts zur blauen Tür und öffne sie. Der Ausgang befindet sich rechts.

4. Burg - eiskalter Ort

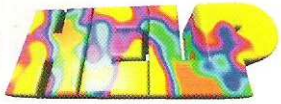
Schnappe dir gleich alle Schlüssel in dieser kleinen Kammer. Gehe dann durch die Türen auf der rechten Seite. Lasse dich auf die untere Plattform fallen und krieche durch die nächste Tür links. Setze deinen Weg nach links fort. Gehe die Rampe hoch und dann auf der anderen Seite wieder runter.



2. Gehe so lange nach rechts, bis du das Ende des Abschnitts erreichst, von wo es dann nach unten und rechts geht. Springe bis zur Wand, die ganz rechts ist. Hinter den Ziegelsteinen befindet sich eine versteckte Passage. Breche durch die Wand und schnappe dir dann dort Diamanten.

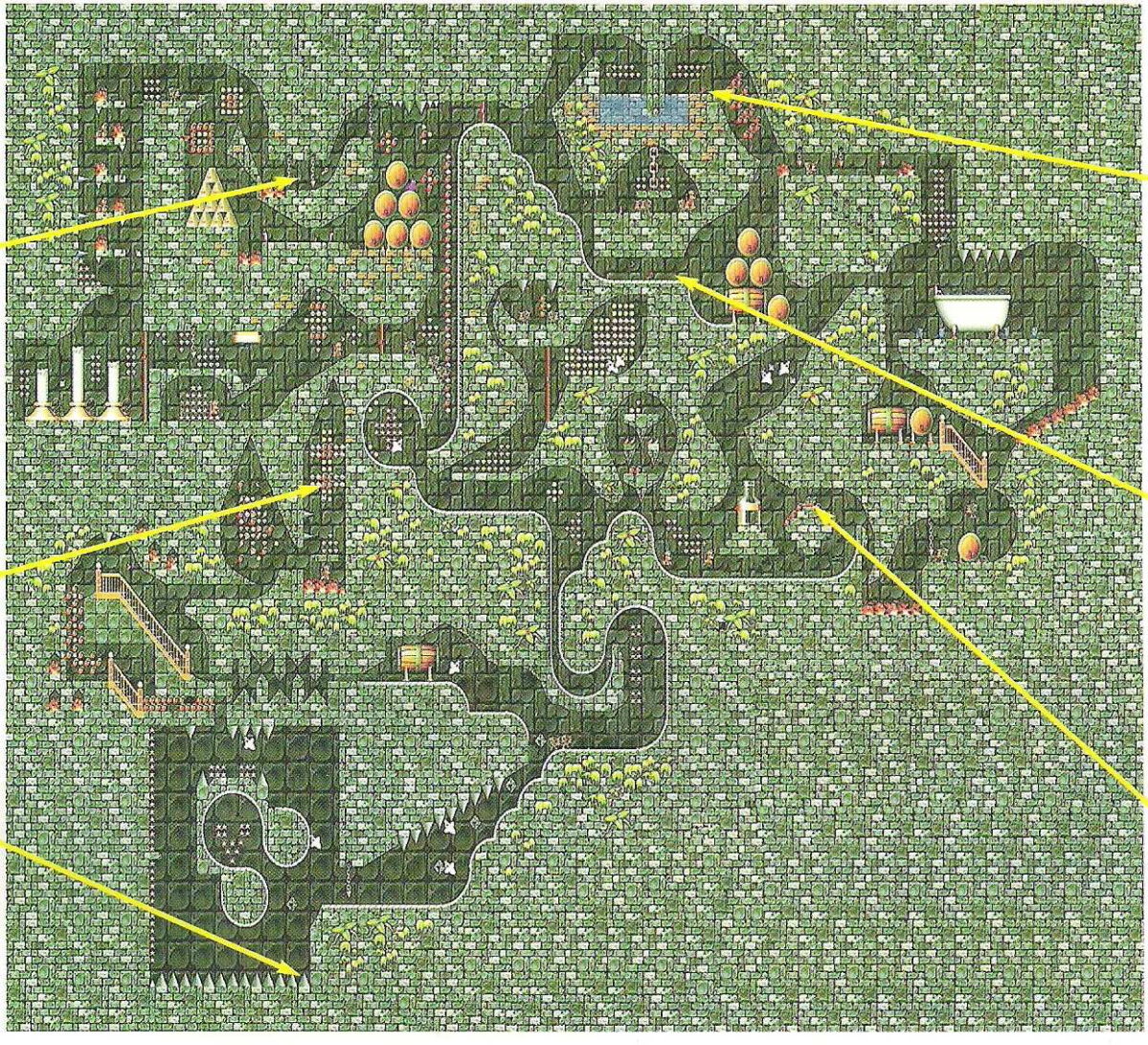


3. Sobald du genug Diamanten hast, mußt du durch die Wand zurück. Halte dich links, bis du ans Ende der Mauer kommst. Lasse dich nach unten fallen und gehe nach rechts, wobei du allerdings auf die Geister achten mußt. Der Ausgang ist nicht mehr weit.



4. Burg - Eisrutschbahnen

1. Hier beginnt dein Trip durch diesen Level. Es wimmelt hier nur so von verrückten Gegnern, wie zum Beispiel Kühen, Hunden und Geistern. Zu deiner rechten befindet sich ein goldener Schlüssel. Gehe damit zur goldenen Tür, die sich von hier aus etwas rechts oben befindet.



2. Schnappe dir diesen roten Schlüssel und mache dich dann auf die Suche nach dem anderen dieser Farbe. Er befindet sich, von hier aus gesehen, auf der unteren Plattform zur linken von dieser.

3. Den anderen der roten Schlüssel findest du hier. In diesem Level müssen nämlich zwei rote Türen geöffnet werden.

5. Hier findest du einen ganzen Haufen Früchte und unter anderem auch Diamanten. Hüte dich vor dem Hund, der dich hier angreift.

4. Diese Kammer solltest du meiden. Hier gibt es nichts zu holen.

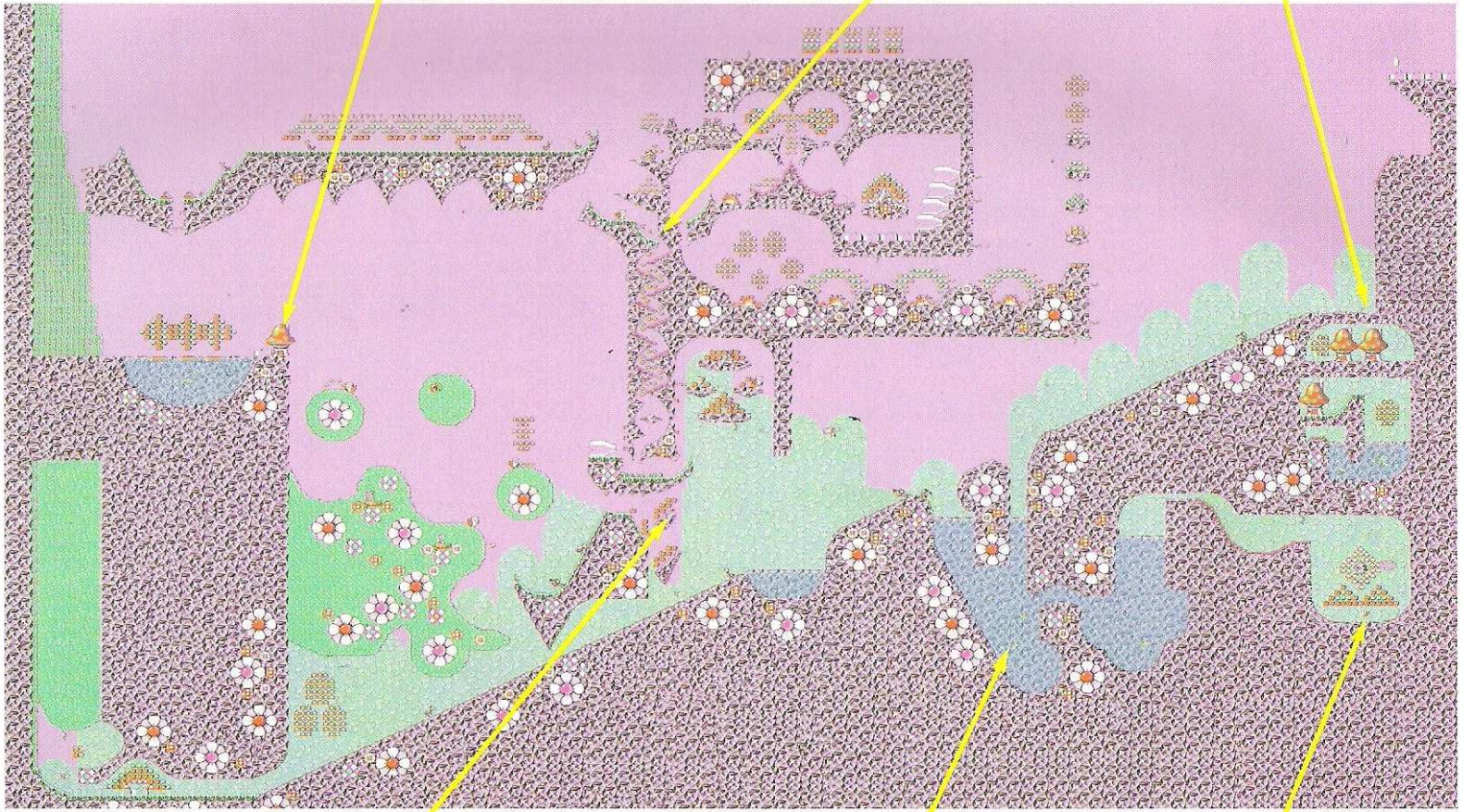
6. Hier befindet sich der Ausgang dieses Levels. Du brauchst 99 Diamanten und 30 Augenpaare, um in den nächsten zu kommen.

2. Wald - Kampf aufwärts

6. Wenn du die Schlüssel hast und der Ausgang offen ist, mußt du zu diesem Teleporter kommen. Benutze nach deiner Ankunft gleich den nächsten Teleporter. Es wird Dir dann möglich sein, unterhalb den Ausgang zu sehen.

2. Heimse hier die Diamanten ein. Hüte dich allerdings vor den Bienen! Der begrenzte Platz macht dies allerdings schwierig.

3. Hier ist der goldene Schlüssel, mit dem du den Teleporter öffnen kannst. Hole dir allerdings auch noch den roten Schlüssel, bevor du den Teleporter benutzt!



1. Du mußt dreimal von dieser Plattform nach oben springen, um auf die nächsthöheren Ebenen zu kommen. Nehme den längeren Weg, um an die zerbrochene Flasche zu kommen. Benutze diese dann, um die Wand hochzukommen.

4. Unter Wasser gelingen einfach keine perfekten Sprünge! Sei also klug und vermeide diese Gegner.

5. Der rote Schlüssel befindet sich hier. Versuche erst gar nicht, die Sturmwolken zu killen, da es dir sowieso nicht möglich ist!

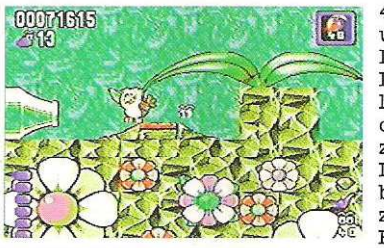
GLOBDULE

2. Wald - alle Tiere groß und klein

1. Bewege dich gleich am Anfang nach oben und links, bis du einen Baum erreichst, der voller Blumen ist. Klettere an seinen Blättern hoch, bis du einen roten Schlüssel entdeckst. Schnappe dir den Schlüssel, worauf du dann nach rechts springen solltest.

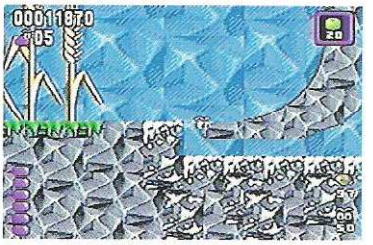
2. Wenn du in diesemGebiet bis nach unten kriechst, siehst du einen Pilz mit einer roten Tür. Betrete den Pilz, und du findest Dich in einem anderen Teil des Levels wieder ein! Ganz rechts in diesem Abschnitt findest du einen grünen Schlüssel, nachdem du hoch und rechts gegangen bist.

3. Sobald du den Schlüssel hast, mußt du nach links unten im Bildschirm. Dort findest du einen Pilz mit einer grünen Tür. Lasse Dich von hier aus zum letzten Abschnitt des Levels transportieren. Krieche die rechte Wand nach bis ganz nach oben, worauf du dann am Baum noch oben klettern und nach rechts springen solltest.



4. Du wirst auf der unteren Seite einer Leiste landen. Krieche dann nach links, um nach oben auf die Kante zu kommen. Halte Dich dann rechts, bis du an einer zerbrochenen Flasche vorbei kommst. Hier befindet sich dann auch der Ausgang.

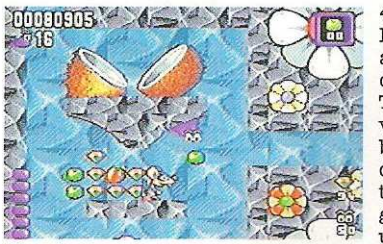
2. Wald - Baustelle



1. Schwimme im Pool nach unten und links und, sobald du am Grund ankommst, nach oben. Bewege dich auf dem Land nach links und dann nach unten. Sobald du dann am unteren Ende dieses Gebiets ankommst, solltest du nach rechts weiter.

2. Gehe wieder nach unten und rechts, sobald du bei einer Passage ankommst. Halte dich weiter nach rechts, und du findest einen roten Schlüssel. Schnappe dir diesen und mache Dich wieder auf zum Start. Krieche die ganze Zeit die linke Wand entlang, bis du eine Spalte in der Decke entdeckst.

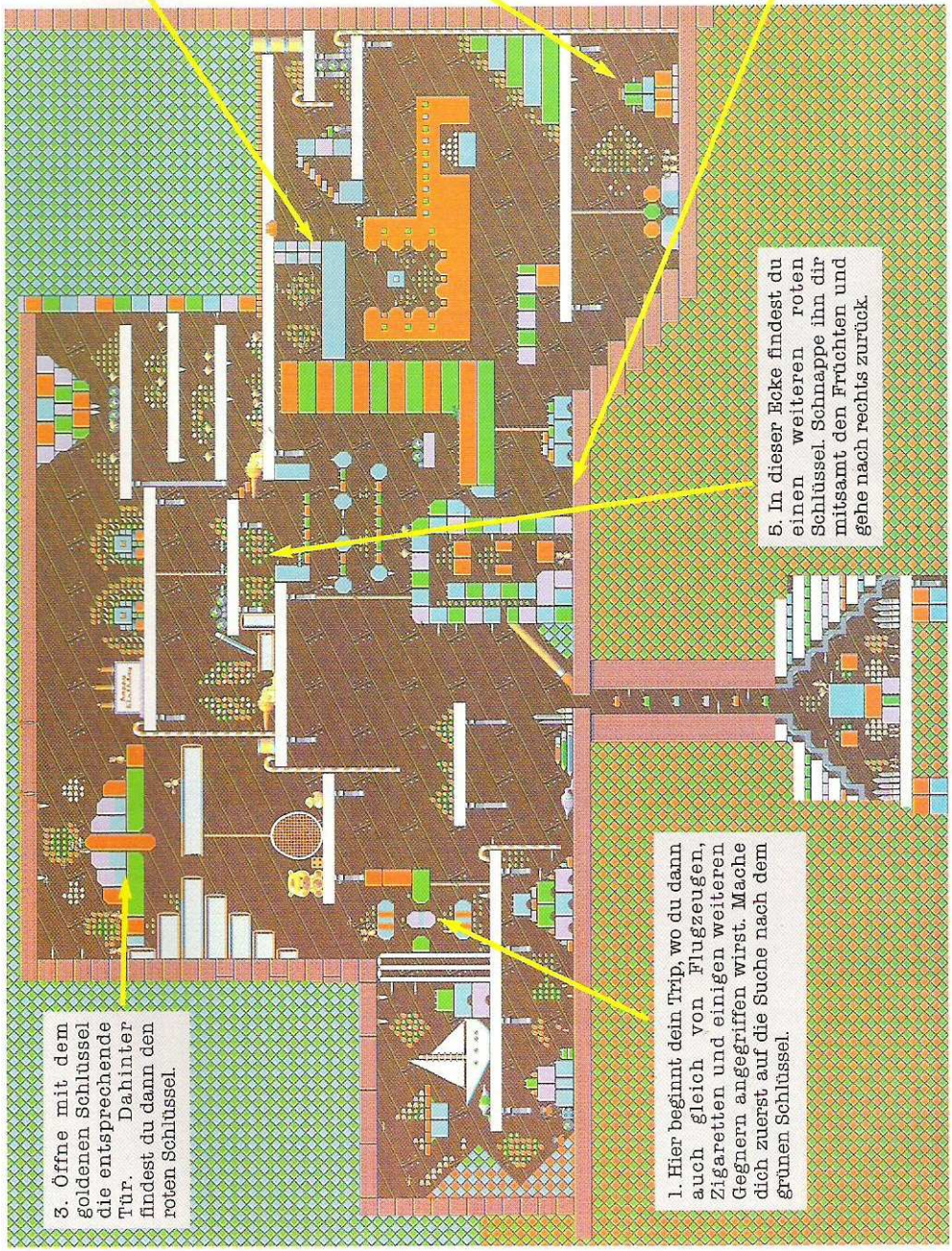
3. Krieche nach oben und dann durch diese Spalte. Dann geht es weiter nach oben und links. Du kommst zu ein paar Hügeln, über die du klettern mußt. Halte dich dann weiter nach rechts.



4. Schließlich ganz links angekommen, hast du ein Transportmittel vor dir. Lasse dich bis in das Zentrum des Levels transportieren und grapsche dir unterwegs so viele Diamanten wie möglich, worauf du dich dann wieder zurückbringen läßt. Der Ausgang befindet sich unter der Erde, auf der rechten Seite der Kokosnüsse.

GLOBDULE

Spielzeugladen



1. Hier beginnt dein Trip, wo du dann auch gleich von Flugzeugen, Zigaretten und einigen weiteren Gegnern angegriffen wirst. Mache dich zuerst auf die Suche nach dem grünen Schlüssel.

2. Suche zuerst einmal nach dem grünen Schlüssel, damit du die entsprechende Tür öffnen kannst. du kommst ansonsten nicht sehr viel weiter. Hüte dich vor den Krallen der Bären!

3. Öffne mit dem goldenen Schlüssel die entsprechende Tür. Dahinter findest du dann den roten Schlüssel.

4. An dieser Stelle befindet sich der blaue Schlüssel. Achte auf die vier umherfliegenden Flugzeuge. Grapsche nach dem Schlüssel, der die letzte Tür des Levels öffnet.

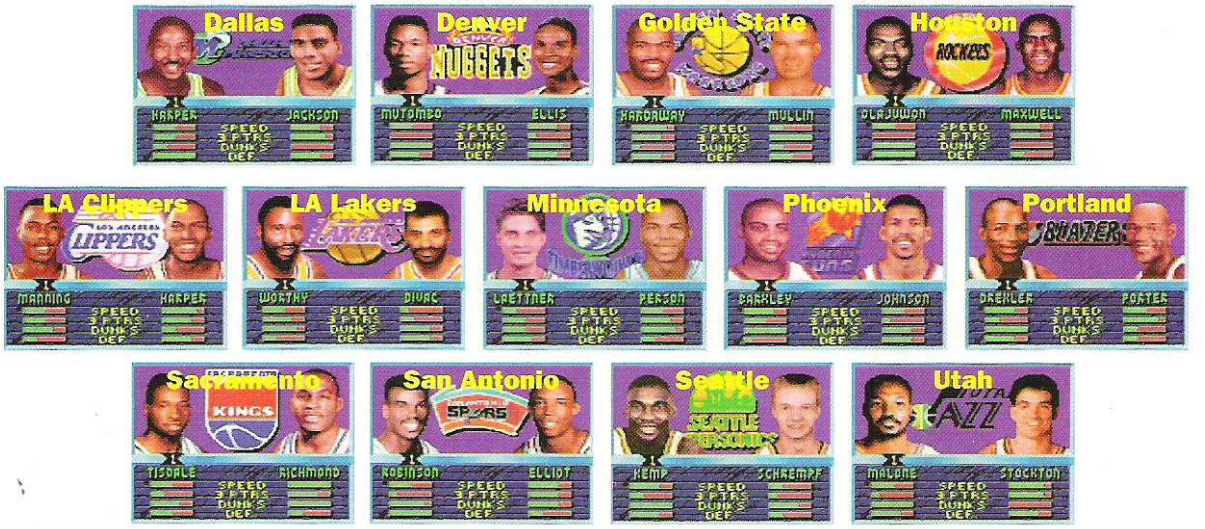
5. In dieser Ecke findest du einen weiteren roten Schlüssel. Schnappe ihn dir mitsamt den Früchten und gehe nach rechts zurück.

6. Der Ausgang aus dem letzten Level! Mit 99 Diamanten und 50 Augenpaaren bist du dabei. Damit hast du dann das Spiel vollendet und bist endlich ein Spielzeug!

NBA JAM

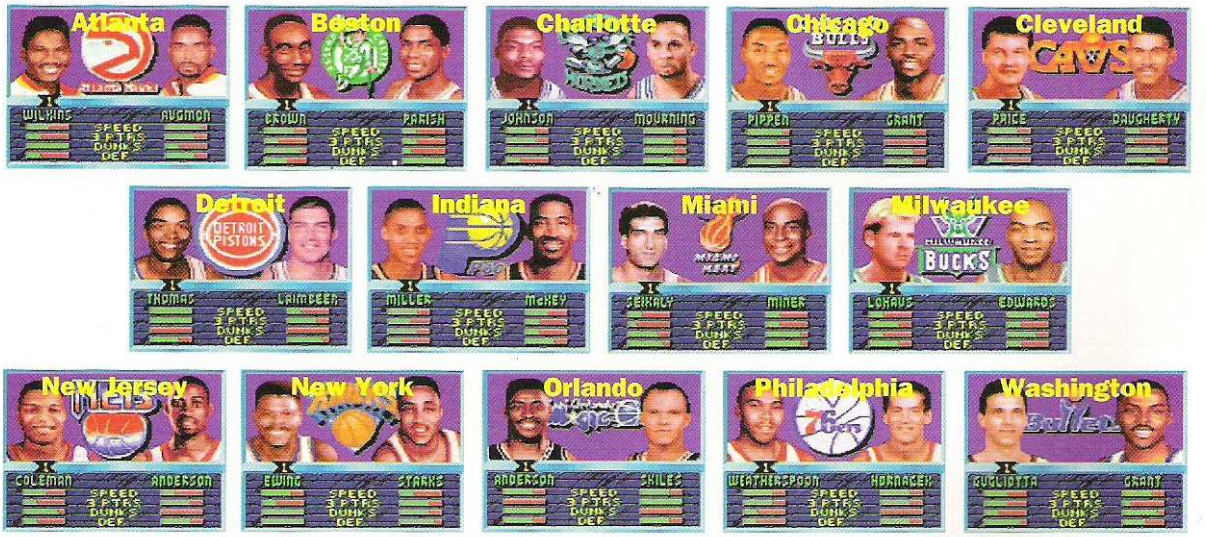
Dieses Basketballspiel war ein Hit in den Spielhallen und kann nun auf dem Super NES und Mega Drive im Sturm erobert werden. Hier findest du alle Taktiken, Cheats und Tricks, die du brauchst.

Eigenschaften der Spieler - NBA Western Conference



Wir haben Statistiken aller dreizehn Teams aus der Western Conference aufgestellt. Jede Mannschaft hat unterschiedliche Eigenschaften, die von deiner Spielweise abhängen. Finde heraus, welches dein Lieblingsteam ist. Falls du Action willst, empfehlen wir Mannschaften wie die 'LA Lakers' und die 'Denver Nuggets', wegen ihrer Dunking-Fähigkeiten. Willst du allerdings ein ernstes Spiel, solltest du dich für Teams mit guten Dreier-Fähigkeiten entscheiden.

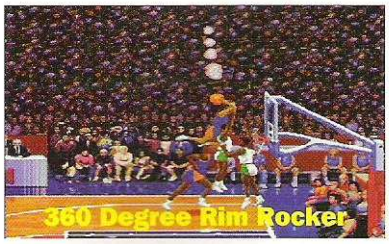
Eigenschaften der Spiels - NBA Eastern Conference

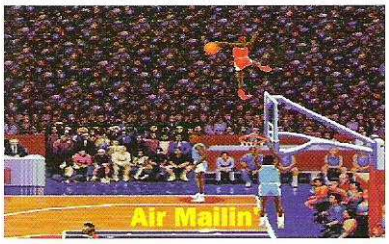


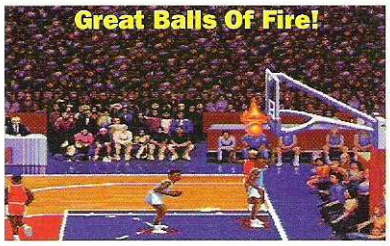
Die 'Chicago Bulls' und 'Charlotte Hornets' gehören zu den unerschütterlichsten Wettkämpfern der Eastern Conference. Sie können Würfe ausführen, daß dir die Haare zu Berge stehen. Und werde bloß nie überheblich, nur weil du einen guten Punktevorsprung gegen den Computer hast. Er kann dich mit ein paar guten Pässen in den letzten Sekunden besiegen.

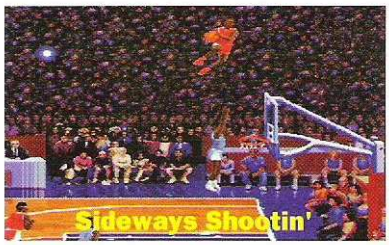
NBA JAM

Dunking und spezielle Taktiken









Sind es etwa die Schuhe? Hier wird jeder Korbleger gezeigt, um dir Appetit zu machen. Aktiviere den Turbomodus per Knopf und setze zum Sprung an. Je nach Position des Spielers kann dir nun ein spektakulärer Korbwurf gelingen. Versuche nicht, aus dem Gedränge heraus zu punkten. Je schneller du dich bewegst, desto fantastischer der Korbwurf!

Ein Cheat - Spiele um Ruhm

Initials: DIS	Initials: UW	Initials: NET	Initials: ARK	Initials: RJR	Initials: SAL
SNES: L, Start, A	SNES: R, Start, A	SNES: L, R, A	SNES: L, Start, X	SNES: R, Start, X	SNES: L, R, X
MD: Start, C	MD: Start, A	MD: Start, B	MD: Start, A	MD: Start, B	MD: Start, C

Initials: MJT	Initials: AIR	Initials: ROD	Initials: QB	Initials: CAR	Initials: SAX
SNES: R, Start, A	SNES: L, Start, X	SNES: R, Start, X	SNES: L, Start, X	SNES: L, R, X	SNES: L, R, X
MD: Start, A	MD: Start, A	MD: Start, B	MD: Start, A	MD: Start, C	MD: Start, C

In diesem Spiel kannst du so einige versteckte Spieler finden! Jeder hat seine eigenen Initialen, die du unter dem jeweiligen Bild findest. Gebe diese dort ein, wo du normalerweise deine eigenen eingibst. Gebe die ersten zwei Buchstaben ganz normal ein. Picke auch den dritten heraus, aber ohne ihn zu aktivieren. Drücke dann je nach Konsole die entsprechenden Knöpfe der Reihe nach. Beim Super NES sind mit 'L' und 'R' die oberen Knöpfe auf dem Joypad gemeint und nicht die Richtungsknöpfe. Der Mega Drive wird mit MD abgekürzt. Nun kannst auch Du in der Rolle des Präsidenten spielen!

WWF RAGE IN THE CAGE

Die Figuren und Bewegungen der WWF-Show werden immer ausgekochter. Werde mit diesem Führer zum König des Rings!

Jeder Ringer hat seinen ganz besonderen Spezialwurf. Diese können allerdings nur dann eingesetzt werden, wenn der Gegner bereits nicht mehr ganz fit ist. Auch müssen die Wrestler in der richtigen Position sein. Hier kannst du die notwendigen Bewegungsabläufe lernen!

Spezialwürfe

Bam Bam Bigelows Bewegung ist der fliegende Headbutt von den Seilen. Schlage den Gegner zu Boden, steige auf die Seilbefestigung und drücke A + B.

Big Boss Man übernimmt mit dem Big Boss Slam die Kontrolle während der Umklammerung. Packe den Gegner, indem du B + C drückst und dann A + B.

Bret Hart legt mit seiner Spezialbewegung die Beine des Gegners lahm. Werfe den Opponenten zu Boden, stelle dich vor seine Füße und drücke dann A + B.

Crushs Spezialmethode ist sein 'Cranium Crunch', mit der er seinen Gegner verwirrt. Betäube ihn und packe ihn dann, indem du A + B drückst.

Fatu macht einen Kopfsprung, sobald sein Gegner schwach ist. Werfe den Opponenten zu Boden und klettere auf die Seilbefestigung. Drücke dann A + B.

Fatus Partner Samu wendet die gleiche Spezialmethode, wie sein Kumpel an. A + B von der Seilbefestigung sendet ihn fliegend in Richtung Matte.

Irwin Schyster übernimmt die Kontrolle bei der Umklammerung. Drücke A + B während des Griffs und erhöhe die Energie auf Maximum, bevor du deine Plicht erfüllst.

Kamala ist ein weiterer Seilspringer. Zwinge den Gegner auf die Matte und klettere auf die Seilbefestigung. Drücke A + B, um den Widersacher unter dir zu besiegen.

Lex Luger stößt den Gegner aus der Umklammerung zu Boden. Drücke A + B, um die Energie aufzuladen, bevor du den Opponenten zu Boden zwingst.

Randy Savage demonstriert den 'Flying Elbow Smash'. Klettere auf die Seilbefestigung und drücke A + B.

Rick Martel demonstriert den 'Boston Crab'. Stehe bei den Füßen und drücke A + B.

Nasty Boy Knobbs vollführt den 'Nasty Slam'. Gewinne die Umklammerung, indem du wiederholt A + B drückst.

Nasty Boy Sags steigt auf die Seilbefestigung und stößt mit seinem Ellbogen in den Gegner, indem du A + B drückst.

WWF RAGE IN THE CAGE

Spezialwürfe

Mr. Perfect ist ein weiterer Ringer, der in der Umklammerung dominieren kann. Drücke A + B, um einen vernichtenden Angriff auszuführen.

Und Razor Ramon ist ein weiterer Ringer, dessen Spezialwurf aus der Umklammerung entsteht. Drücke A + B, um den Gegner auf die Matte zu zwingen.

Shawn Michael greift den bereits betäubten Gegner von hinten an und schmeißt ihn mit seinem 'Back Suplex' zu Boden. Drücke A + B, wenn du hinter ihm stehst.

Tatanka läßt den Widersacher von den Seilen abprallen. Drücke A + B, wenn er in Reichweite ist.

Ted DiBiase läuft hinter den betäubten Gegner und legt ihn durch Drücken von A + B lahm.

The Undertaker vollführt den 'Tombstone Piledriver' aus der Umklammerung heraus. Drücke A + B, um ihn zu erledigen.

Yokozuna demonstriert den 'Banzai Drop'. Zwinge den Gegner zu Boden, stehe dann in einer der oberen Ecken und drücke A + B.

Griffe und Würfe

Du vollführst einen Atomic Drop, indem du A, B und C während der Umklammerung drückst. Bist du erfolgreich, richtest du wirklich Schaden an.

Drücke während der Umklammerung A + B. Der Backbreaker richtet nicht ganz so viel Schaden an wie der Atomic Drop.

Stelle dich neben den Gegner, wenn dieser auf dem Boden liegt. Drücke dann B, um diesen kraftvollen Body Slam vorzuführen.

Solltest du in der Umklammerung die Kontrolle haben, dann drücke B. So liftest du den Opponenten nach vorne und schlägst ihn zu Boden.

Solltest du in der Umklammerung den kürzeren ziehen, dann versuche, dich durch Drücken von A vom lästigen Gegner zu befreien.

Der Choke ist ein illegaler Griff. Drücke A + B, wenn du und dein Gegner nebeneinander stehen, um diesen gemeinen Trick anzuwenden.

Die Clothesline wird vollführt, indem du B + C drückst, wenn der Gegner auf dich zurennt. Der Widersacher wird zu Boden fallen, stehe also gleich zur Seite.

Drücke B, wenn du auf einen stehenden Gegner zurennst. Dann kannst du diesen hohen Kick gegen seinen Kopf vollbringen.

WWF RAGE IN THE CAGE

Griffe und Würfe

Die Eye Gouge ist hinterhältig und illegal. Drücke A, B + C, wenn beide Ringer stehen. du kannst den Gegner für kurze Zeit betäuben, lasse also mehr Griffe folgen.

Den fliegenden Elbowdrop erreichst du, indem du auf den am Boden liegenden Gegner zurennst und B drückst. Dies ist einer der wuchtigsten Angriffe.

Du beginnst eine Umklammerung, indem du B + C drückst, wenn du neben dem anderen Ringer stehst. Drücke so schnell wie möglich irgendeinen Knopf, um die Oberhand zu gewinnen.

Der Headbutt entsteht während einer Umklammerung. Drücke C, sobald du die Oberhand besitzt, und du zwingst den Opponenten zu Boden.

Der Hiptoss ist eine raffinierte Möglichkeit, dem rennenden Gegner zu schaden. Drücke B, wenn er sich Dir nähert. du bringst ihn so aus dem Gleichgewicht und bezwingst ihn.

Der Kick ist ein hinterlistiger Griff, dem weitere kurze Angriffe folgen sollten. Stehe neben dem anderen Ringer und drücke C. Der Gegner ist nach drei Schlägen besiegt.

Der Kneedrop ist ein weiterer Wurf, nachdem der Gegner bereits auf dem Boden liegt. Drücke C, wenn du über ihm stehst. Lasse ihn nicht davonrollen.

Wenn du das Gefühl hast, dem Opponenten ordentlich eins verpaßt zu haben, und er auf der Matte liegt, dann drücke B + C. So kannst du ihn niederhalten. Drücke schnell.

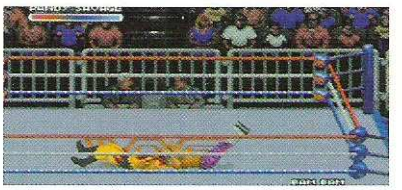
Der Punch sollte in Verbindung mit Kicks gebraucht werden, um schnelle k.o.-Schläge zu erzielen. Drücke B, wenn du neben dem anderen Ringer stehst.

Wenn du in einer Umklammerung die Kontrolle gewinnst, kannst du A drücken, um den Gegner in die Seile zu jagen. Er wird unkontrolliert zurückgeschleudert, was es Dir einfach macht.

Falls Dein Opponent am Boden liegt, könntest du es mit einem Pin probieren. Drücke B + C, um dann wegzurollen und den Angriff fortzusetzen.

Die Möglichkeit zu rennen, kann eine gute Abwehr oder auch ein guter Angriff sein. du kannst jederzeit A drücken. Vermeide das Rennen allerdings, wenn du zu nahe bist.

Während dem Rennen bist du nicht ganz verletzlich. Drücke B beim Langsamerwerden, und du kannst diesen wundervollen weitreichenden Kick vollführen.



Der Suplex kann dir wirklich den Rücken brechen - du landest aus großer Höhe flach auf dem Boden. Falls du die Kontrolle in einer Umklammerung hast, dann drücke B + C, um den Gegner zu Boden zu zwingen.

Und schließlich noch ein kurzer Tip für die Umklammerung. Drücke wie verrückt alle Knöpfe, um einen Wurf zu vermeiden. Bei der Umklammerung wird die Runde entweder gewonnen oder verloren!

CODES

Hier sind noch mehr Tricks, Tips und Codes für alle, die mit dem Joystick wackeln und mit ihrem Latein am Ende sind, den unmöglichen Level zu beenden.

PC Codes

CHRISTMAS LEMMINGS

Paßwörter

FLURRY

1	**IJJLDLCCAD**	2	**NJLDLCADAQ**
3	**HNDHCMNEAJ**	4	**LDLCAINFAS**
5	**DLCMJLLGAN**	6	**DLCIKLLGAK**
7	**LCANNLDHAI**	8	**CINNLDLIAR**
9	**CAJJMDLJAD**	10	**MJHMDLCKAO**
11	**NJOLHCELAD**	12	**JMDLCINMAS**
13	**MDLCAJLNAJ**	14	**DLCIKNMOAE**
15	**LCAOLMDPAQ**	16	**CINNMDLQAK**

BLITZ

1	**CAJJNNHBBD**	2	**IJJLFLCCBG**
3	**NJLFLCADBD**	4	**JLFLCINEBM**
5	**LILCAJNFDF**	6	**FLCIKLLGBN**
7	**LCANNNLFHBL**	8	**CINNFLIBE**
9	**CAJJMFLJBG**	10	**IKHMFLCKBO**
11	**NJMFLCALBM**	12	**JMFLCINMBF**
13	**MFLCAKLNMBF**	14	**NHCMKNOOBS**
15	**LCANNMFPBE**	16	**BMNNMNLQBI**

DOUBLE DRAGON

Unbegrenzte Leben

Debug

```
> NDRAGON.EXE
> L
> E ØBC6 FF
> E ØBCC FF
> W
> Q
```

THE FIRST SAMURAI

Unbegrenzte Leben und Levelauswahl

Debug

```
> NSAM.CFG
> L
> E Ø1Ø2 FF
> E Ø1ØC FF
> E Ø116 FF
> E Ø12Ø FF
> E Ø12A FF
> E Ø134 FF
> E Ø13E FF
> E Ø148 FF
> E Ø152 FF
> E Ø15C FF
> E Ø166 FF
> W
> Q
```

THE LOST VIKINGS

Unbegrenzte Leben

Backup den File **VIKINGS.EXE** als **VIKINGS.BAK** und Debug

```
> NVIKINGS.EXE
> L
> E 1E38 B8 Ø6 ØØ A3 AD 15
> E 1E6B B8 Ø6 ØØ A3 AF 15
> E 1E9E B8 Ø6 ØØ A3 B1 15
> W
> Q
```

Level Codes

1	**STRT**	2	**GR8T**	3	**TLPT**
4	**GRND**	5	**LLM0**	6	**FL0T**
7	**TRSS**	8	**PRHS**	9	**CVRN**
10	**BBLS**	11	**VLCN**	12	**QCKS**
13	**PHR0**	14	**C1R0**	15	**SPKS**

MASTER OF ORION

Vermehre dein Geld

Spiele das Spiel wie gewöhnlich, sichere es in Schlitz eins und schließe. Backup den File **GAME1.SAV** und beseitige dann den Bug

```
> NFAME1.SAV
> L
> E 7514 4Ø 4B 4C ØØ
> W
> Q
```

RAILROAD TYCOON

Extra Geld

```
. NRRO.SVE
> L
> E 3848 88 13      Fünf Millionen Dollar
> W
> Q
```

RICK DANGEROUS 2

Endlose Leben und Levelauswahl

Debug

```
> NMAIN.EXE
> L
> E 9CAF Ø5         Spiele Level 5
> E D7ED EB         Endlose Leben
> E D824 9Ø 9Ø 9Ø   Spiel verschnellern
> W
> Q
```

ROBOCOD

Viele Tricks

Debug ROBOCOD.EXE

```
> NROBOCODE.EXE
> L
> E 4AFA9Ø9Ø9Ø9Ø    Endlose Gesundheit
> E 4B689Ø9Ø9Ø9Ø    Endlose Gesundheit
> E 266Ø9Ø9Ø9Ø9Ø    Unbegrenzte Kredite
> EDF7B9Ø9Ø9Ø9Ø     Immunität
> W
> Q
```

Um den Level auszuwählen, muß **LITTLE MERMAID** während des Spiels eingegeben werden. Die Bildumrandung leuchtet dann auf. Um auf einen Level zu springen, **L.** drücken.

SIMCITY

Extra Geld

Gebe während des Spiels **FUNDS** ein, um eine Geldgrundlage zu verdienen.

SPACE HARRIER

Endlose Leben

Durchsuche den **MAIN.EXE** file nach **FF0E 5E 33** und ersetze ihn mit **9Ø 9Ø 9Ø 9Ø** für endlose Leben.

4D SPORTS BOXING

Wechsel der Eigenschaften

Debug **BCDATA1.DAT**

```
> NBCDATA1.DAT
> L
> E Ø121 FF         Kraft
> E Ø122 FF         Durchhaltevermögen
> E Ø123 FF         Overall
> E Ø19Ø FF FF FF   Geld
> W
> Q
```

SUBWAR 2050

Wähle Mission und Kampagne.
Spiele wie üblich und sichere Dein Spiel in Schlitz **Ø**. Quit out, backup den File **SLOTO.SAV** und dann Debug

```
> NSAVEØ.SAV
> E Ø119 66 66 66 66 66 66 66   Viel Geld
> E Ø12Ø x                      Aktuelle Mission
> E Ø122 x                      Kampagne
> W
> Q
```

TERMINATOR RAMPAGE

Extra Waffen

```
> NGAME1.SAV
> L
> E Ø14Ø FF         Für alle Waffen
> E Ø148 FF 7F      Max Schrotflinte
> E Ø14A FF 7F      Max Munition
> E Ø14C FF 7F      Max S-Granate
> E Ø14E FF 7F      Max C-Granate
> E Ø15Ø FF 7F      Max Hi-Ex Granaten
> W
> Q
```

TFX

Keine Training-Missionen

Sichere dein Spiel im untersten Schlitz und dann quit out und Debug

```
> NTFXSAV.9
> L
> E Ø1A8 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ
> E Ø1AD x          x Kampagnen Nummer
```

(**ØB** - Libyen, **ØD** - Falkland Inseln, **ØE** - Jugoslawien, **ØF** - Somalia, **1Ø** - Kolumbien)

```
> E Ø1AE ØØ ØØ
> W
> Q
```

Erhöhe deinen Pilotenrang

Debug irgendeines **TFXSAV** - Files und gebe irgendeinen der folgenden Codes ein, um Deinen Rang zu ändern.

```
> E Ø13F Ø1 - Erster Leutnant
> E Ø13F Ø2 - Kapitän
> E Ø13F Ø3 - Major
> E Ø13F Ø4 - Lt Colonel
> E Ø13F Ø5 - Colonel
> E Ø13F - General
> W
> Q
```

Training-Missionen überspringen

```
> E Ø1AB ØØ
> E Ø1AD Ø1
> E Ø1AF 3E
> W
> Q
```

TROLLS

Endlose Leben

Debug **TROLLVGA.PCN**

```
> NROLLCGA.PCN
> L
> E 5CB6 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
> E A3BA 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
> E A482 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
> W
> Q
```

CODES

Amiga Codes

ARMALITE
Pausiere das Spiel und tippe **DELTA** 3 ein, um deine Feinde abzuwehren.

ATOMIC ROBOKID
Tippe **TUESDAY 14TH** ein, als Bildtitel, und drücke auf Feuer. Rufe das Menübild auf, welches dem Spieler ermöglicht, Robo mit den besten Waffen auszurüsten, und ihm endlose Leben verleiht.

BEAST BUSTERS
Wenn du das Spiel auf **PAUSE** gesetzt hast, kannst du immer noch den Cursor bewegen. Bringe das Zielkreuz über den Zombie und halte den Feuerknopf gedrückt. Mit Pausen-Ende löschst Du den Zombie aus. Das kannst du so oft du willst tun.

BIG RUN
Setze das Spiel auf Pause und bewege den Joystick nach **LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS** und **RECHTS**, wobei du den Joystick jedesmal zur Mitte bringen solltest. Die Bildfläche beginnt zu flackern und zeigt damit an, daß du unbegrenzte Credits hast.

CHAOS STRIKES BACK
Nachdem du den Drachen gefunden hast, gibst du einen **MO ZO GOR SAR** Ruf ab. Drücke zweimal **ENTER** zum Anhalten des Spiels. Halte die linke Alt-Taste heruntergedrückt und gebe **LORD LIBRASULUS SMITHES THEE** ein. Setze das Spiel in Gang , töte den Drachen und dann bleibst du mit einer Feuerabwehr zurück, die Deiner Partei Unbesiegbarkeit verleiht.

CHASE HQ
Halte während des Spiels den linken Mouse-Knopf und den Feuer-Knopf gedrückt, wobei du **GROWLER** schreibst. Wenn du die T-Taste triffst, setzt du die Zeit 60 Sekunden zurück.

DEFENDER OF THE CROWN
Drücke K, während sich die Sekundenscheibe auflädt. du hast dann eine große Ritter-Armee unter deinem Kommando.

DEUTEROUS
Wenn du gerne endlose Güter haben möchtest, folge einfach diesen einfachen Anweisungen. Gehe zu den Läden an der Oberfläche und drücke **SHIFT** und **C**. Die Bildfläche wird leuchtend grün. Drücke nochmal **SHIFT** und **C**, um die versprochenen Güter zu erhalten.

ELF
Tippe während des Spiels **CHOROPOO** für **99** Tiere ein. W verwandelt dich in einen Wolf, und H macht dich zum Helden.

FINAL BLOW
Halte das Spiel an und drücke zehn mal F10, um deinen Gegner benommen zu machen. Halte das Spiel an, und du kannst einfach in ihn einmarschieren, weil er nicht weiß, was passiert.

FLOOD
Gebe **MEEK** als Level-Code ein, um Zugang zu irgendeinem Level zu erlangen.

GRAND PRIX
Hier, in dieser Autorennen-Simulation, kannst du wirklich Gas geben und deinem Gegner Saures geben. Bist du in der letzten Runde an erster Stelle, wirst aber von einem gegnerischen Wagen bedrängt, der dich zu überholen droht, solltest du dich vorher in die Boxen begeben. Flüchte aus dem Rennen, schalte den Beschleunigungszeit-Modus an, und der erste Platz ist dir sicher.

THE HUNT FOR RED OCTOBER
Wenn dich die gegnerischen Schiffe einschließen, sichere das Spiel einfach. Mache es wieder einsatzbereit, und die Schiffe sind verschwunden.

HYDRA
Tippe **KILLKILLKILL** während des Spiels ein. Damit wird ein versteckter Trickmodus aktiviert. Wenn du F drückst, füllt sich dein Treibstoff bis zum Maximum und der Return-Knopf durchläuft deine Waffen.

INDIANA JONES
Schreibe Jeihova oder iehova auf das Titelbild. Drücke nun 2, um zum Ende des Levels zu hüpfen, und 1, um ganz hinauszuspringen. Gebe deinen Namen als **SILLYMAN** in die hohe Punktetafel ein. Damit hast du endlose Fortfahr-Möglichkeiten.

JUDGE DREDD
2000AD Polizisten der Zukunft geben ihr Debüt in diesem Spiel von Virgin. Trage dich als **DREDD** in den Computer ein und tippe dann **BRUCKEN PLAYING HEROQUEST** und gehe dann hinaus. Der Hilfe-Taste kann dann dazu dienen, die Levels zu überspringen.

KICK OFF 2
Drücke R während der Strafzeit, damit du siehst, wohin der Spieler den Ball kickt. Das gibt dir Zeit, deinen Tormann zu bewegen und deine Tore zu sichern. Wenn du deine Finger über die obere Reihe der Tasten bewegst (von **Escape** bis **F10**), kannst du deinen gegnerischen Tormann ersetzen. Auf der oberen rechten Seite des Bilds sollten S12 und S14 gezeigt werden. Wenn dann der Ball aus dem Spiel gekickt ist, kannst du den gegnerischen Torwart ersetzen. Der neue Torwart ist übel für deinen Gegner und verbessert deine Chancen ohne Ende.

CHRISTMAS LEMMINGS
Noch ein Lemmings-Spiel unter all den anderen.

Level 1	**Kein Code**
Level 2	**ijjldncccn**
Level 3	**njldlccdck oder ojnlhcedct**
Level 4	**hldlcijoecq**
Level 5	**ldlcajnfck**
Level 6	**dlcmjllgcv oder dlcikklgcs**
Level 7	**lcaolldhcp oder lcannldhcq**
Level 8	**cinnllhicn oder ciolldlicy**
Level 9	**ccjmdljcn oder cejimdljco**
Level 10	**ijjmdlckcu oder ikhndlckct**
Level 11	**njolhcelcl oder nhmlhcelcx**
Level 12	**jmdlcinmck oder jmdlcknmcm**
Level 13	**mdlcajnnct**
Level 14	**dlcijnmocm**
Level 15	**lcaolmdpcy**
Level 16	**cinnmdlqcs oder cknnmelqcv**

LETHAL WEAPON
Warum überspringst du nicht einfach ein paar Levels, um schnellere Schießaktionen in Oceans Cop-Spiel, das auf dem gleichnamigen Film basiert, zu erreichen. Halte Alt und F gleichzeitig gedrückt. Die Nummern auf der numerischen Tastatur bringen Dich zur entsprechenden Stufe des Spiels.

MAGIC POCKETS
Wenn du dein letztes Messer verlierst, solltest du deine Finger auf dem Feuer-Knopf halten. Das Spiel beginnt dann wieder von neuem, aber deinem Punktestand wird keine Ruhe gegönnt. Fahre fort, bis du 100.000 erreicht und Super-Power hast.

NARK
Gehe rechts entlang, bis der erste Abfalleimer bei Spielbeginn erscheint. Kniee dich davor hin und schieße ununterbrochen. Wenn es blau wird, hast du endlose Leben.

NIGHT BREED
Tippe **RISEN FROM THE DEAD** für endlose Leben ein. Vorher muß das Spiel auf Pause gesetzt sein.

OUTRUN
Gebe **ON RED BARCHETTA** ein während des Spiels, um Zugang zum Trick-Modus zu erlangen. T vermehrt deine Zeit um 10 Sekunden, S bringt dich auf den nächsten Level und B bringt dich zurück zur aktuellen Stufe.

SUPREMACY
Wenn du viel Treibstoff gewinnen willst, mußt du einen Solar-Satelliten verschrotten, der von einem Planet stammt, der schon genügend Reserven hat. Damit sind dir 30.000 Tonnen Flüssig-Treibstoff sicher.

TURRICAN
Tippe **BLUEMOBIL** in die hohe Punktetafel ein für 99 Leben und jede erdenkliche Kraft.

WARZONE
Wenn sich dein Leben als zu kurz erweist bei deinem Armee-Manöver, dann drücke nacheinander **F1**, **F2** und **F3** auf der Titelseite, um endlose Leben zu erlangen.

WIZBALL
Gebe **RAINBOW** ein - ohne Ende und bei jeder Gelegenheit - im Laufe des Spiels. Drücke nun **PAUSE** und **C**, um den Topf mit Gold zu füllen. S steht für die Fertigstellung vom Level und T für die Fertigstellung des Spiels. Falls das nicht funktioniert, gib' das Code-Wort ein, wobei das Spiel auf Pause gestellt sein soll. Gib dann während des Spiels die Buchstaben ein.

CODES + FREEZERS

MegaDrive Codes

BURNING FORCE
Extra Leben
Warte, bis das Titel-Bild erscheint, und drücke dann die Knöpfe: **B, A, B, A, A, C, A, A**,, und zum Schluß **START** der Reihenfolge nach, um brauchbare 10 extra Leben zu erzielen.

GENERAL CHAOS
Gewinne durch Werfen
Wähle in General Chaos ein Team mit Chucker. Benutze im Spiel deinen Chucker, um eine Granate zu werfen. Während die Granate in der Luft ist, drücke den Startknopf, um zu pausieren. Die Granate wird weiterfliegen und deinen Gegner treffen.

GOLDEN AXE 2
200 magische Einheiten
Halte Knopf A runtergedrückt, während ein Wächter bekämpft wird. Wenn er stirbt, laß ihn los und fasse nichts an. Du erhältst dann 200 magische Einheiten.
Extra Credits
Gehe zum Titel-Screen und zu den 'Optionen'. Drücke **A, B** und **C** gleichzeitig. Halte sie runtergedrückt und gehe in den Optionenbildschirm, laß den Knopf A los, aber halte B und C noch runtergedrückt. Gehe runter zum Ausgang und drücke **START**.
Wähle ein 1 oder 2-Spieler Spiel und dann ein normales Spiel, indem du A drückst. Deine Continues erhöhen sich von 3 auf 8.

HERZOG ZWEI
Paßwörter.

5 gewinne	**GGGKHAGOKLO**
12 gewinne	**BPHOHACAGML**
19 gewinne	**NPLOFOCAGKP**
22 gewinne	**IMPLFEGEMLC**
25 gewinne	**JAJJBPDDNCMC**
28 gewinne	**LILOPBDPIKJ**
31 gewinne	**JLJOMGJAOKL**

Versuche irgendeines dieser Paßwörter, um im Spiel weiterzukommen.
JLJOIGJBOKO
LHJKINAFAMA
JLJOIGLAOKN letzte Level.

KING OF THE MONSTER
Extra Continues
Drücke A, B, C und **START**, wenn du auf dem Titel-Screen bist. Drücke A, und ein Optionen-Screen erscheint, der dir 12 extra Continues gibt.

LOTUS TURBO CHALLANGE
Paßwörter

Nacht	**SLEEPERS**	Nebel	**HERBERT**
Schnee	**BUSINESS**	Wüste	**APPLEPIE**
Innerstaatlich	**STANDISH**	Sumpf	**MALLOW**
Sturm	**TEA CUP**		

Gebe **SLUGPACE** ein, um unendliche Turbos zu erhalten, und **MANSELL**, um Non-Stop durch das Spiel zu kommen.

MIG - 29
Paßwörter für alle Missionen
Gebe dieses Paßwort ein, um Zugang zu allen Missionen zu bekommen: **WEXBJOISGIITES**. Gebe es am Ende des Level-Wahl-Screens ein.

M.U.S.H.A.
Volle Feuerpower
Pausiere das Spiel, um ein Power-Up zu bekommen, und drücke **B, B, C, B, B, C, HOCH, RUNTER** UND **A.** Drücke die Starttaste und setze das Spiel fort.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
Paßwörter

CNL111111Y	Kriegsknaller
1CK111111H	Tödliche Hautklingen
4CK111111L	Grausame Vulgars
FMK3XYSL1Q	Dunkle Stardrachen
2CK111111D	Eisbucht Schläger
HGK111111J	Killer Sträflinge
3CK111111F	Mittlere Monster
JH1111111G	Außenseiter Dämonen
GMK111111D	Psychoschläger
5CK111111M	Radrocker
BDK111111J	Straßenkämpfer
KLK111111L	Schreiende Teufel
CBK111111J	Sixty Winselers
LJK111111M	Slaycity Schläger
MLK111111J	Terminator trolz
NMK111111Q	Turbo techies

PREDATOR 2
Paßwörter

2. Level	**KILLERS**	3. Level	**CAMOUFLAGE**
4. Level	**LOS ANGELES**	5. Level	**SUBTERROR**
6. Level	**TOTAL BODY**		

RANGER X
Zeitlupe
Pausiere und drücke **HOCH, ABWÄRTS, HOCH, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, ABWÄRTS, C, B, A, RECHTS, LINKS.** Die Musik spielt wieder. Drücke nun A. Um zum Spiel zurückzukehren, drücke **START.**

ROLLING THUNDER
Spiele als Ellen
Betrete auf dem Titelbild die Paßwort-Option. Wenn du da bist, gebe den Code **GREED** ein. Gehe zum Titelbild und wähle **GAME-START**. Du kannst nun als Ellen spielen.

STREET FIGHTER II
5-Sterne im Champion-Modus
Um 5 Sterne im Champion-Modus des Spiels zu erhalten, mache diesen Trick. Wenn das Kino der Fighter beginnt und das Gebäude hochrollt, warte, bis der Screen ausblendet und nur die Street-Fighter-2-Wörter angezeigt werden. Wenn du einen 6-Knopf-Kontroller besitzt, drücke schnell die folgenden Knöpfe der Reihe nach: **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B, C**. Wenn du einen 3-Knopf-Kontroller hast, drücke schnell die Knöpfe in dieser Reihenfolge: **RUNTER, C, HOCH, A, A, B, B, C**. Du hörst Zangiefs Stimme, wenn du es richtig gemacht hast. Gehe auf dem Titel-Screen zu 'Champion' und auf deinem Pad nach rechts, um 5 Sterne zu bekommen.

SUPER HANG ON
Options-Modus
Drücke **A,B** und **C** auf der Titelbildseite herunter.
Gebe folgende Paßwörter für den gewünschten Effekt ein.
5FF3F546F35564
FFOSLPIMFJQNKS -End-Sequenz.
51B04000A05000
70J0CG976ACMGI -Viel Geld.

Mega Drive Freezers

AFTER BURNER

ØØ2D506ØØ4	Unendliche Leben
ØØ381C6ØØA	Unbegrenzte Missiles

CORPORATION

F219 eØØ33	Unendlich Zeit
FF2a2 bØØfe	Unendliche Energie
FF2a2 fØØØ1	Unendliche Munition
FF2a2 6ØØ33	Unendliche Power
FF2a2 4ØØØ1	Kein Schaden, wenn du getroffen wirst
FF441 aØØ12	Geld, um alles zu kaufen

DEVILISH

FFE7ØCØØØ3	Unbegrenzte Kugeln
FFE7Ø5ØØØ1	Dies friert den Timer ein

DJ BOY

FFA189ØØØA	Unbegrenzte Gesundheit
FFA198Ø3E7	Unbegrenztes Geld

JURASSIC PARK

FFØØ3BØØFF	Unbegrenzte blaue eingebundene Pfeile
FFØØ3DØØFF	Unbegrenzte Stunwaffe
FFØØ3EØØFF	Unbegrenzte Gasgranaten
FFØØ3CØØFF	Unbegrenzte rote eingebundene Pfeile
FFØØ3FØØFF	Unbegrenzte Blitzgranaten
FFØØ4ØØØFF	Unbegrenzte Raketen
FFØØ55ØØ2Ø	Unendliche Energie
FFØØ53ØØFF	Unendliche Leben

NEW ZEALAND STORY

FF8ØØ3ØØØ3	Unendliche Leben
FF8ØØ4ØØØ5	Unendliche Continues

PHELIOS

ØØ35DC6ØØ4	Unendliche Leben
ØØ72E86Ø3E	Unbegrenzte Beam-Waffen
ØØ737E4E71	Unbegrenzte zielgesteuerte Missiles

TECHNOCOP

FF1705ØØ48	Unbesiegbares Auto
FF177BØØØØ1	Unbegrenzte Zeit
FF25AEØØØØ1	Unbegrenzte Gesundheit

THUNDERFOX

FFCO39ØØØ4	Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFCO3BØØØ4	Unendliche Leben für den 2. Spieler
FFCO59ØØ5Ø	Unbegrenztes Leben für den 1. Spieler
FFCO5BØØ5Ø	Unbegrenztes Leben für den 2. Spieler

VALIS 3

FFF459ØØ16	Unbegrenzte Leben
FFF447ØØ18	Unbegrenzte Energie
FFF44BØØ18	Konstante volle Energiebarometer
FFF45BØØ2C	Hält die Uhr auf 3 Minuten an.

CODES + FREEZERS

Super NES Codes

ALADDIN
Paßwörter
Gehe auf dem Titel-Screen zur Paßwort-Option und drücke **START.** Gebe das Level-Paßwort, wie aufgezeigt, ein:
Level 1: **Genie, Abu, Aladdin, Sultan**
Level 2: **Jafar, Abu, Jasmine, Genie**
Level 3: **Genie, Jafar, Aladdin, Abu**
Level 4: **Abu, Aladdin, Genie, Jasmine**
Level 5: **Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine**
Level 6: **Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar**
Level 7: **Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan**
Gebe den Code ein, um mit dem gewählten Level zu beginnen.

THE COMBATRIBES
Superharter Schwierigkeitsgrad
Nimm für ein Super-Schwierigkeitsgrad-Level den 2. Kontroller und halte **A, B, L-KNOPF UND DEN R-KNOPF** gedrückt. Lasse sie auf dem Titel-Screen wieder los. Gebe die Optionen für den Super-Modus ein.
Starte mit 30 Leben
Warte, bis der Game-Over-Screen erscheint, und drücke dann auf dem 2. Kontroller gleichzeitig die Knöpfe **L, R, UND WAHL**, bis der nächste Screen erscheint. Gehe zum Optionen-Screen und setze die Continues auf 30.

THE FIRST SAMURAI
Stufe wählen
Drücke und halte den **L-KNOPF, R-KNOPF, X UND A** zusammen gedrückt. Die Türen werden sich schließen, doch bevor das geschieht, drücke eine Richtung auf dem Pad, um eine andere Stufe zu wählen.

JIM POWER
Level überspringen, Leben erhöhen, Zeit verlängern
Drücke auf dem 2. Kontroller **X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B,** um ein Level zu überspringen und Leben und Zeit zu verlängern.

MAGIC BOY
Paßwort-Codes
Wähle auf dem Optionen-Screen die Benutzer-Paßwort-Option und gebe deinen Code ein, um in ein Level zu gelangen:

Wet World 1	**lklk lklk**
Plastikplatz 1	**gggg hhhh**
Futurezone 1	**ftbc ftbc**
Sandland 2	**jlkd jlkd**
Wet World 2	**sqth sqth**
Plastikplatz 2	**rpbc cbpr**
Futurezone 2	**jlnm rqdb**

NBA JAM
Verteidigungs-Power-Up
Drücke beim "Tonights Match-Up" irgendeinen Knopf 5-mal und halte ihn beim 5. Mal runtergedrückt, bis der Hinweis erscheint. Es wird nun einfacher für deine Verteidigung sein.

STREET COMBAT
Beginne mit 50 Leben
Gehe, wenn der Titel-Screen erscheint, zum Optionen-Modus und drücke **START**. Bewege den Curser zu "Credit" und drücke 10-mal WAHL. Deine Continues wechseln auf 50.

SUPER BASEBALL
Letzter Spielcode
Dieser Code für Super Baseball 2020 bringt dich ins letzte Spiel der Tropischen Girls: **6a87bbc439e7**

SUPER CONFLICT
Stufe wählen
Starte das Spiel mit 1 Spieler, gehe ins Level und laß Scenario den Jeep fahren. Drücke von irgendeiner Stelle auf dem Screen aus den **B**-Knopf und den oberen **L**-Knopf gleichzeitig und halte sie gedrückt. Drücke dann **X** und **Y**. Laß **X** los und drücke das gleiche nochmal. Lasse alle Knöpfe wieder los. Drücke nun **B** und **L** zusammen, und das nächste Spielgebiet wird eröffnet. Du kannst nun zu irgendeiner Stufe des Spiels gehen, ohne daß du einen Kampf der früheren Schlachten austragen mußt.
Computer gegen Computer
Plaziere den Jeep auf das Bild in irgendein noch nicht beendetes Gebiet. Drücke und halte nun WAHL. Drücke nun den **X**-Knopf. Eine Computer-gegen-Computer-Schlacht beginnt.

SUPER EMPIRE
1-ups
Suche im 1. Level den Tauntaun. Gehe nach rechts, weiche den Hindernissen aus und gehe zum Rand des großen Canyons. Springe vom Rand runter, gehe nach links, und du landest auf einem unsichtbaren Vorsprung. Steige vom Tauntaun und springe runter. Es gibt dort viele unsichtbare Vorsprünge mit vielen 1-Ups.
Paßwörter
Wähle auf dem Titel-Screen die Paßwort-Option und drücke START. Gebe deinen gewählten Code auf dem Paßwort-Screen ein.

01 **ssfjnp**	02 **jrgrtd**	03 **mdbnmr**	04 **hdppll**
05 **wwbghf**	06 **pgbnbh**	07 **tnpspl**	08 **shrblw**
09 **lngpnn**	10 **fsfmsr**	11 **hlpshj**	

SUPER NOVA
Boss-Ausdauer-Modus
Nimm den 2. Kontroller und drücke diese Knöpfe der Reihe nach: **ABWÄRTS, X, AUFWÄRTS, B, OBERER L-KNOPF, OBERER R-KNOPF, LINKS A.**
Wenn der Trick funktioniert hat, hörst du einen Sound. Wenn du beginnst, wird der Screen dir mitteilen, daß du den Boss-Ausdauer-Modus gefunden hast. Du wirst nun jeden Boss der Reihe nach bekämpfen.

SUPER WIDGET
Level-Paßwörter

Level 02	**jhkkwr**	Level 03	**wkkjww**
Level 04	**jkrlwr**	Level 05	**rbkkww**
Level 06	**jbkhrr**	Level 07	**wjrmwh**
Level 08	**jjrswh**	Level 09	**rsrmwh**
Level 10	**jskhhh**	Level 11	**rlkbhh**
Level 12	**jllsfh**		

YOSHI'S SAFARI
Neue Aufgabe
Drücke und halte auf dem 1. Kontroller **L, R, X, Y, UND START** auf dem Titel-Screen gleichzeitig. Wenn der Background sich verändert, weißt du, daß der Trick funktioniert hat. Die Prinzessin stellt dich nun vor eine anderen Aufgabe, und sie erwartet, daß du sie löst.

Super NES Freezers

ACTRAISER
7EØ22EØ3 Level 3 Häuser für Fillmore
7EØ23ØØ3 Level 3 Häuser für Bloodpool.
7EØ232Ø3 Level 3 Häuser für Kasandora.
7EØ234Ø3 Level 3 Häuser für Aitos.
7EØ236Ø3 Level 3 Häuser für Marahna.
7EØ238Ø3 Level 3 Häuser für Northwall.
7EØ28718S Maximale Energie
7EØ28618 Unendliche Energie
7EØØ21Ø6 Unendliche Magie
7EØØE695 Unendlich Zeit
7EØØ1CØ2 Ungegrenzte Leben
7EØØ1DØ8 Unbegrenzte Energie
7EØ282FF Keep 255 sp.

FATAL FURY
7EØ6135F Unbegrenzte Energie.
7E1D7AØA Um den Special Move zu erzielen, halte das Spiel an und mache den REPLAY fähig, fortwährende Magie zu haben.

F ZERO
7EØCF3Ø1 Unbegrenzte Turboauftriebe
7EØØCAØB Unbegrenzte Power
7EØØ59Ø8 Unendliche Leben
7E115ØØØ Immer zuerst fertigwerden

MORTAL KOMBAT
8ØE4 3D14 Entfernt Rückfälle

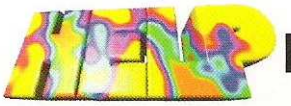
ROAD RUNNER
7E1F1EØ6 Unbegrenzte Energie
7E1F20Ø1 Unendliche Leben
7E1F1D2Ø Unbegrenzte Turbos
7E1F1B7F Unverletzbarkeit
7E1F8459 Unbegrenzte Zeit
7E1FA6Ø1 Die 1. Flagge hießt sich automatisch

SUPER KICK OFF
7EØ2 84Ø6 Unbegrenzte Zeit

SUPER PANG
7EØ134Ø2 Unbegrenzte Schutzschilder
7EØØC7Ø4 Unendliche Leben

TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY
7E14 7ØC8 Unendliche Energie

TOTAL CARNAGE
7EØ4 C8Ø3 Unendliche Leben für den 1. Spieler
7EØ4 8ØØ3 Unendliche Leben für den 2. Spieler

UN SQUADRON
7EØØD9Ø1 Gibt den Spielern viel Geld
7EØØDD31 Unbegrenzte konventionelle Bomben
7EØØDDØ2 Unbegrenzte Mega-Schmetter-Waffen
7EØØDD14 Unbegrenzte Donnerlaser
7E1ØØ8Ø8 Unbegrenzter Kraftstoff

X ZONE
7E1ØØ51E Unbegrenzter Schutz